

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

ФАКУЛЬТЕТ БИОЛОГИИ, ГЕОГРАФИИ И ХИМИИ
Кафедра географии и методики обучения географии

Турицын Иван Геннадьевич

Выпускная квалификационная работа

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА К СОЦИАЛЬНО-
ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ГЕОГРАФИИ ПОСРЕДСТВОМ ВИДЕОИГР**

Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование
Профиль «География и биология»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. зав. кафедрой географии и методики
обучения географии, к.п.н., доцент

« 2 » Июня 2016 г.

Е.Н. Прохорчук

Руководитель:

К.г.н. доцент Лигаева Н. А.

Дата защиты 01.07.2016

Обучающийся: Турицын И. Г.

Оценка _____

Красноярск 2016

Оглавление

	Стр.
Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы развития познавательного интереса.....	6
1.1. История изучения познавательного интереса.....	6
1.2. Познавательный интерес как основной мотив учебной деятельности.....	14
1.3. Видеоигры как мотив к познанию.....	26
Глава 2. Экспериментальная работа со школьниками по формированию познавательного интереса к социально-экономической географии.....	33
2.1. Создание интерактивной группы школьников, для работы над коллективным проектом.....	33
2.2. Взаимосвязь видеоигр с социально-экономической географией...	35
2.3. Оценка эффективности формирования познавательного интереса с помощью видеоигр.....	38
Заключение.....	43
Список используемой литературы.....	44
Приложения.....	46

Введение

В наше время география становится непопулярной наукой. Хотя её роль очень важна и в большой степени она является областью пограничных знаний общественных и естественных отраслей науки. Казалось бы, в современном постиндустриальном обществе, когда происходят значительные изменения на всём географическом пространстве, система образования должна меняться и вовлекать в учебный процесс учеников.

Такое отношение к географии можно объяснить отсутствием познавательного интереса школьников, а также скучной программой и нехваткой красочности в преподавании. Учитель должен шагать в след за научно-техническим прогрессом учитывая особенности молодежи XXI в. Меня заинтересовало такое современное новшество как видеоигры. О данном феномене знают, как школа, так и родители, воспринимая его негативным фактором влияния на успеваемость и поведение ребенка. Конечно можно сказать что такая увлеченность проявляется не у каждого ребенка, но данные таковы что 95% учеников играют в видеоигры.

Усвоение знаний происходит в том случае, если человек занят активной умственной деятельностью. Сотрудничество возможно лишь при условии, что ученик будет хотеть делать то, что желает учитель. В связи с последними изменениями в системе образования, таких как увеличения числа обязательных предметов ОГЭ, развитие познавательного интереса по географии приобретает особую важность. Над данной проблемой уже долгое время работают ученые с мировым именем, такие как: Щукина Г.И., Беляев М.Ф., Божович Я.И. Они связывают познавательный интерес не просто с мотивом обучения, а именно со становлением всесторонне развитой личности.

С каждым днем научный прогресс продвигается дальше, и учитель что бы стать объектом подражания школьника обязан следовать этим тенденциям. И такой подход должен соблюдаться не только в

образовательном процессе, в котором идет речь о том, как учить и чему, а также в развитии личностных характеристик воспитанника. Образовательное учреждение стремится выпустить ученика, который должен обладать полезными общественными свойствами такими как: активность, познавательность и самостоятельность. Такие качества уже являются внутренними процессами человека, которые преобразовались из внешних мотивов как познавательный интерес.

Уже в школе ученику нужно развивать стремление к постоянному пополнению своих знаний с помощью самообразования, воспитать его внутренние побуждения расширять свой общий и специальный кругозор. Ему сможет помочь воспитанный в школе интерес к познавательной деятельности, развитие на этой основе склонности, способности в любых условиях идти в ногу со временем, с наукой, культурой.

Именно следование прогрессу и надвинуло меня на тему исследования. В разговоре с школьниками все чаще встречаются не понятные для учителя интересы, выбор их профессий становится порой стремлениями за тенденциями видеоигровой индустрии и новшествами, которые с ней связаны. Говоря про видеоигры, которые относятся больше к нематериальной сфере производств, мы не учитываем ее высокого спектра охвата в наукоемких отраслях, таких как машиностроение и химическая промышленность. В такие аспекты ученики не углубляются, но учитель географии зная основные критерии в экономике мира может выстроить взаимосвязь развития одного от другого, спроецировав это в систему понятий по предмету. Конечно такие знания невозможно дать в учебной программе, но выведение их на уровень элективного курса или кружка, можно считать разумным решением. Такой подход к обучению ученики воспримут очень положительно.

Каждый человек, который увлечен каким-то делом стремится расширить свой кругозор в этой сфере. В таком случае если овладение

познавательными умениями, понравившейся им области, будут влиять на успешное продвижение в учении школьный предмет станет интересным. Важно так же понимать, что познавательные интерес не проявятся стихийно. Нужно выявить мотивы учеников прежде чем проводить с ним экспериментальную работу.

Объект: процесс формирования знаний по географии.

Предмет: формирование познавательного интереса учащихся к социально-экономической географии.

Цель исследования: формирование познавательного интереса к социально-экономической географии посредством изучения видеоигровой индустрии.

Задачи:

1. Выявить сущность познавательного интереса.
2. Провести опрос и анкетирование школьников по выявлению мотивов к познанию.
3. Создание интерактивной группы неуспевающих школьников для повышения познавательного интереса к географии.
4. Анализ результатов формирования познавательного интереса к социально-экономической географии.

Методы исследования:

Теоретические: сравнительно-географический, систематизация, моделирование и прогнозирование педагогических явлений и процессов.

Эмпирические: наблюдение, беседа, эксперимент, анкетирование, опрос.

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА

1.1. История изучения познавательного интереса

Формирование познавательного интереса одна из острейших проблем современных образовательных учреждений. Данным вопросом уже много лет занимаются всемирно известные ученые. Суть проблемы заключается в том, чтобы изучение предмета не превратилось для школьника в труд, лишенный радости и удовлетворения. Успех обеспечивается, когда он заинтересован в познании и сам стремится к нему, без принуждения. Основной задачей является нахождение стимулов к учению, и стремлению развить познавательный интерес.

Родоначальником научного подхода к проблеме познавательного интереса считают Я.А. Коменского [8], он писал в труде «Великая дидактика», что «... нужно прежде всего возбудить у школьников серьезную любовь к предмету, доказав его превосходство, приятность». Школа воспринималась им как источник знания, света и радости, считая интерес к познанию одним из главных путей создания такой обстановки.

Общая теория интереса, разрабатываемая советскими психологами (Б.Г. Ананьев, М.Ф. Беляев, Л.И. Божович, Л.А. Гордон, С.Л. Рубенштейн и др.), раскрывают материалистический подход к этой сложной проблеме. Понятие «интерес» не умозрительно. Оно отражает объективно существующие отношения личности, которые проявляются в результате влияния реальных условий жизни, деятельности человека. Истоки интереса лежат в общественной жизни [3].

«Школа должна организовывать многостороннюю деятельность детей, развивающую их ум, сердце и руки, опираясь на стойкие познавательные интересы» - И.Г. Песталоцци [8]. Так же значимость познавательного интереса осознавали классики зарубежной педагогики Дистервег, Ж.Ж. Руссо, Д. Локк. Они считали познавательный интерес важнейшим средством

привития любви к познанию. Ж.Ж. Руссо, опираясь на непосредственный интерес воспитанника к окружающим его предметам и явлениям, пытался строить доступное и приятное ребенку обучение [8].

В первой половине XVIII в. высказываний о интересе как правило не было, так как грамотность была доступна не многим людям. Здесь больше шла речь о компетентности педагога и его знаниях по предмету. Ко второй же половине XVIII в. стало ясно что схоластическая система уже не могла следовать тенденциям данного времени, необходимостью стало создание системы образования. К поиску иных путей усвоения знаний были привлечены образованнейшие для данного периода люди: Ф. И. Янкович и И. И. Бецкой.

«Природу детей нельзя разбудить, пока учение будет горестным, нужно приохотить детей к занятиям, вызвать у них любовь к учению» - И.И. Бецкой.
«Необходимо избавить учеников от жалостного мучения, от зубрежки и наказаний» - Ф.И. Янкович [14].

Линия связи интереса с нравственным воспитанием отчетливо прослеживается во взглядах Н.И. Новикова(1744-1818), который отмечал важность развития у детей любопытства, приобщающего их к знаниям. Н.И. Новиков в работах доказывал, что чувственное удовольствие препятствует интересу к делам, требующим напряжения мысли. В то же время, опосредуемый чувством удовольствия, разум глубже проникает в познаваемое, упорядочивая представления. Любопытство он отождествлял с потребностью в обогащении разума и сердца.

Он возражал тем, кто доказывал, что чувственное удовольствие препятствует интересу к делам, требующим напряжения мыслей. Наоборот, опосредуемый чувством удовольствия, разум глубже проникает в познаваемое, упорядочивая представления. В этом процессе совершенствуется разум, соображение и ощущения. Но в меру своих

идеалистических воззрений на природу детей, Новиков не мог на научной основе решать проблему интереса.

Во II половине XVIII в. А.Н. Радищев (1749 - 1802) рассмотрел эту проблему с материалистической позиции, описывая интерес не как самостоятельную категорию, а отождествляя его с потребностью, стремлением, жаждой знаний. Свои мысли А.Н. Радищев выразил в книге «Путешествие из Петербурга в Москву». Он отстаивал учение, способное развивать в ребенке потребность в знаниях.

Общественно-экономическое развитие России в первой половине XIX в. все же привело к созданию в стране системы образования, требовавшей новой дидактической теории, которой в России в начале века еще не было.

В.Г. Белинский (1811-1848) и А.И. Герцен (1812-1870) отстаивали необходимость развития у малышей материалистического мировоззрения. Познавательному интересу они отводили не второстепенную роль, считая, что стимуляция познавательной деятельности с раннего детства позволяет вызвать у детей интерес к ней. А.И. Герцен считал, что интерес к жизни, нельзя воспитать без сформированного интереса к подлинной науке.

В педагогической концепции В. Г. Белинского и А. И. Герцена выкристаллизовывалась целостная и последовательная система развития интересов у детей. Поддерживая любопытство в забавах играх, сказках в раннем возрасте, следует вести ребенка к детскому чтению, удовлетворяющему интересы детей, их потребности, способному провести ребенка по всем трем царствам природы, возвысить его душу, раскрыть «примеры высоких действий представителей человечества, действительность добра и призрачность зла» [2].

Затем об познании высказывался Н.И. Пирогов (1810-1881) связывая интерес с нравственным становлением личности, также он обращался и к методике обучения. Так через методику раскрывается содержание науки, открывается ученикам личность учителя — носителя науки, а все вместе

способствует нравственно-духовному развитию ученика, пробуждая в нем любознательность.

К. Д. Ушинский (1824-1870) рассматривал интерес в процессе нравственного становления личности связывая с потребностями опосредуемые чувствами и представлениями. Так возникает акт сознательного желания, в котором уже «соединяется воспоминание испытанных чувствований и представление предмета, возбудившего в нас эти чувствования» [24]. Его теория основывалась на связи любопытства и любознательности, первое побуждает ребенка на вопросы, по мере решения которых он сосредотачивает свою умственную деятельность на этой области, что постепенно перерастает во второе.

Исходя из выше изложенного, можно сказать, что педагогическая мысль II половины XIX в. была единодушна в том, что для того, чтобы вызвать интерес к учению, особенно важно его развивать уже на первоначальном этапе.

В конце XIX - XX в. теория и практика проблемы интереса обогащается работами известных педагогов А.И. Анастасиева, К.В. Ельницкого. П.Ф. Каптерева. Для развития интереса необходимы наглядность, эвристика, повторение уроков с новой точки зрения, разнообразие видов, методов, форм, способов и приемов преподавания.

А.И. Анастасиев в труде «Дидактический катехизис», писал: «Старайтесь развивать в учениках интерес к приобретению знаний, как одно из важнейших условий успешного обучения», так как интерес - это «живое, возбуждаемое чувством приятного ожидания, стремление человека познать окружающие предметы и явления». При этом, отмечал он, интерес должен быть предметом постоянной заботы каждого мыслящего и преданного своему делу учителя.

Наиболее полно теория интереса отражена в книге П.Ф. Каптерева «Дидактические очерки», где имеется глава «Исторический очерк учения о

детских интересах, его теория и практика». Он объяснял интерес, как стремление к определенной деятельности, связанной с предметом. Первоосновой развития интересов П.Ф. Каптерев считал: окружающую среду, целенаправленность воздействия школы, привлекательность содержания.

Особая роль в разработке проблемы интереса принадлежит Н.К. Крупской (1869 - 1939 гг.). Основной задачей школы она считала развитием в учениках активного интереса к фактам и явлениям жизни. Надежда Константиновна требовала также, чтобы жизнь школы учитывала интересы детей, а учебно-воспитательная работа опиралась на них и обеспечивала их развитие. Поэтому, Н.К. Крупская обращалась к сущности интереса, к особенностям его возрастного развития, к методике его формирования. Непременным условием развития интереса учащихся Н.К. Крупская считала: увлеченность самого учителя предметом, его умение давать толчок мысли учеников, зарождать у них вопросы [10], [11].

Эти научные положения были созвучны идеям С.Т. Шацкого и А.С. Макаренко, которые в своих трудах отмечали, что содержание образовательной работы определяется детским интересом. Школа должна опираться на стремление детей учиться; изучать все, что содействует интересу или тормозит его в опыте ребенка.

А.С. Макаренко раскрыл некоторые методические приемы поддержания и развития интереса: подсказку, вызывающую догадку; постановку интересного вопроса; введение нового материала; рассматривание иллюстраций, будящих интерес к подробностям, причинам. Большое значение в развитии интереса он придавал личности учителя, его педагогическому мастерству, авторитету.

Проблема интереса не меньшее звучание получила в современных исследованиях, изучающих ее с различных позиций. В работах ученых: М.Ф.

Беляева, А.А. Невского, Ю.К. Бабанского - познавательный интерес выступает в основном как средство обучения.

Исследователи решают такие проблемы как определение структуры интереса, рассматриваемого во взаимосвязи с потребностями. (А.С. Айзикович, Г.Е. Глезерман). Изучается роль интересов в поведении личности, определяются основные направления его воздействия на социальные процессы, в частности, интерес исследуется как причина социального действия и непосредственная основа познавательной деятельности.

Для теоретического обоснования рассматриваемой проблемы особого внимания заслуживают труды Г.И. Щукиной, в которых подчеркнута значимость развития познавательного интереса как важнейшего образования личности в социальном возрасте, как самого энергичного стимулятора его деятельности [27]. Рассматривая познавательный интерес как мотив учения, Г.И. Щукина отмечает, что он становится ценнейшим мотивом познавательной деятельности, в том случае, если школьник проявляет готовность, стремление совершенствовать свое учение. При этом познавательный интерес как мотив деятельности должен опираться на потребности самой личности, на то, что представляет для нее необходимость и ценность [28].

Идею обучения, основанного на интересе, развивают П.И. Пидкасистый и Б.В. Горячев. В работе «Процесс обучения в условиях демократизации и гуманизации школы» П.И. Пидкасистый и Б.В. Горячев подчеркивают, что познавательная активность обеспечивает интеллектуальное развитие ребенка. Обучение эффективно лишь тогда, когда ученики проявляют интерес к знаниям. Опора на интерес повышает познавательную активность у школьников, сознательность в усвоении учебного материала, помогает более успешно самореализовываться в учебно-воспитательном процессе.

Интерес - это форма проявления познавательных потребностей, обеспечивающая направленность личности на осознание целей деятельности и тем самым способствует ориентировке, ознакомлению с новыми фактами, более полному и глубокому отражению действительности.

В обучении фигурирует особый вид интереса - интерес к познанию, как принято называть, познавательный интерес. Его область - познавательная деятельность, в процессе которой происходит овладение содержанием учебных предметов и необходимыми способами или умениями и навыками, при помощи которых ученик получает образование.

Возникновение познавательного интереса зависит в первую очередь от уровня развития школьника, его знаний, той почвы, которая питает интерес, а с другой стороны, от способа подачи материала. Учить приятней и радостней того, кто хочет учиться, кто испытывает удовлетворение от своего учебного труда, кто проявляет интерес к знаниям. И, наоборот, трудно и тягостно учить тех, кто не испытывает желания узнавать новое, кто смотрит на учение, на школу как на тяжелое бремя, и кто сопротивляется каждому начинанию учителя. Поэтому, проблема интереса в обучении стоит и по сей день.

Интерес школьников к учению, является определяющим фактором в процессе овладения знаниями. Великие педагоги - классики всех времен, подчеркивали первостепенное значение в обучении интереса, любви к знаниям.

Интересное обучение не исключает умение работать с усилием, а, наоборот, способствует этому. Поэтому, одна из важнейших задач педагога - выявление имеющихся интересов, развитие и воспитание интереса к знаниям у школьников. Однако познавательный интерес не всегда побуждает личность к активной учебной деятельности. Эти интересы только тогда превращаются в необходимую жажду познания, когда они включаются в общую систему мотивов, определяющих жизненные позиции личности, ее направленность.

Анализ психологической структуры познавательного интереса привел советских психологов (С. Л. Рубенштейн, Л. А. Гордон, А. П. Леонтьев) к заключению, что это сугубо личностное образование, сопряженное с потребностями, где в целом, органическом единстве представлены все важные для личности процессы: интеллектуальные, эмоциональные, волевые. Интерес выступает как важная личностная характеристика школьника и как интегральное познавательно - эмоциональное отношение школьника к учению. Интерес является отражением сложных процессов, происходящих в деятельности и ее мотивационной сфере. «Сделать учебный предмет интересным, - писал А. Н. Леонтьев, - это, значит, сделать действительным или создать вновь определенный мотив, а также создать соответствующие цели школьников». «Процесс формирования интересов, - отмечает Г.И. Щукина, - происходит в деятельности, структура которой составляет объективную основу развития познавательных интересов» [28].

Познавательный интерес нужно признавать одним из самых значимых факторов учебного процесса, влияние которого неоспоримо как на создание светлой и радостной атмосферы обучения, так и на интенсивность протекания познавательной деятельности учащихся. При наличии познавательных интересов, учение становится близкой, жизненно значимой деятельностью, в которой сам школьник кровно заинтересован. Процесс формирования познавательного интереса, как и всякой стороны личности, происходит в деятельности, структура которой (ее задачи, содержание, способы и мотивы) составляют объективную основу развития познавательного интереса. Главный вид этой деятельности - учение, в процессе которого происходит систематическое овладение знаниями в различных предметных областях, приобретение и совершенствование способов (умений и навыков) познавательной деятельности, трансформирование целей, выдвигаемых обществом, школой, в мотивы

деятельности самого учения. Широкая внеучебная деятельность представляет значительный простор для формирования познавательного интереса.

Развитие познавательного интереса и активность личности - процессы взаимообусловленные. Познавательный интерес порождает активность, но, в свою очередь, повышение активности укрепляет и углубляет познавательный интерес. Сегодня проблема познавательного интереса все шире рассматривается в контексте разнообразной деятельности учащихся, что позволяет учителям успешно формировать и развивать познавательный интерес учащихся, обогащая личность, воспитывая в ней активное отношение к жизни.

Таким образом, познавательный интерес - важная составляющая часть процесса обучения. Интерес школьников к учению, является определяющим фактором в процессе овладения знаниями. «Ученик учится хорошо, охотно, с желанием только тогда, когда ему интересно» - Л.Н. Толстой. Учение должно сопровождаться любопытством, интересом к данной области знаний, а не наказаниями и зубрежкой. Как было отмечено выше: познавательный интерес - один из самых значимых факторов учебного процесса, влияние которого неоспоримо как на создание светлой и радостной атмосферы обучения, так и на интенсивность протекания познавательной деятельности учащихся.

1.2. Познавательный интерес как основной мотив учебной деятельности

Одним из главных мотивов учебной деятельности является познавательный интерес, формирование которого есть не только средство, обеспечивающее успешное усвоение программного материала, но и цель обучения. Успех обучения во многом определяется усвоением новых видов познавательной деятельности. Первый из них - мотивационный. Сейчас,

когда объем необходимых знаний стремительно растет год от года, уже невозможно опираться на усвоение какого-либо ряда фактов. Важно привить умение самостоятельно пополнять свои знания из огромного информационного пространства, воспитать потребность в ненасытном пополнении и расширении знаний, потребность в творческой реализации.

«Интерес - это сложное личностное образование, представляющее собой многообразие процессов мотивационной сферы» - А.К. Маркова [13]. Это говорит о том, что проявление или не проявление учащимися интереса к обучению зависит от многих факторов в его мотивации - что является для него смыслом учения, каковы его мотивы и направленность, умеет ли он ставить и реализовывать цели и какие эмоции испытывает в обучении и какова их роль.

«Интерес - мощный побудитель активности личности, под влиянием которого все психические процессы протекают особенно интенсивно и напряженно, а деятельность становится увлекательной и продуктивной» - Г.И. Щукина.

«Интерес - основной внутренний механизм успешного учения» - К.Д. Ушинский [24]. «Важная особенность познавательного интереса то, что в центре находится такая познавательная задача, которая требует от ученика активной творческой деятельности» - А.З. Рахимов [16].

Познавательный интерес - это особый вид интереса в обучении, он основан на стремлении к познанию. В этом процессе происходит овладение содержанием учебных предметов и необходимыми способами, умениями и навыками, при помощи которых ученик получает образование; положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания. Познавательный интерес направлен не только на познание, но и на его результат, а это в свою очередь способствует развитию морально-волевых качеств, связанных со стремлением к цели и ее реализацией.

Познавательный интерес - это один из важнейших мотивов учения школьников. Под влиянием познавательного интереса учебная работа даже у слабых учеников протекает более продуктивно. Этот мотив окрашивает эмоционально всю учебную деятельность подростка. В то же время он связан с другими мотивами (ответственностью перед родителями и коллективом и др.). Познавательный интерес как мотив учения побуждает ученика к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Познавательный интерес формируется в деятельности, как направленность в личности и как любой психический процесс. На фоне общего положительного отношения к учению, к учебной деятельности, к лицам и объектам, участвующим в ней, сама учебная деятельность детей, организованная учителем, завершает формирование познавательного интереса. Для пробуждения и развития интереса, эта деятельность должна быть особым образом организована [20].

«Познавательный интерес имеет огромную побудительную силу: он заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него жажды знаний» - Божович Л.И.

Познавательный интерес - избирательная направленность личности на предметы и явления, окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению [21]. Наличие мотивов недостаточно, если у ученика отсутствует умение ставить цели на отдельных этапах своей учебной работы.

Цель - осознаваемый образ предвосхищаемого результата, на достижение которой направлена деятельность человека.

Процесс формирования познавательного интереса к предмету происходит под влиянием многих факторов: содержание предмета, методы

обучения, деятельность учащихся и личность учителя (рис. 1), [6]. Решающее значение оказывает именно сочетание всех видов деятельности с учетом равномерно усложняющегося уровня познавательной самостоятельности.

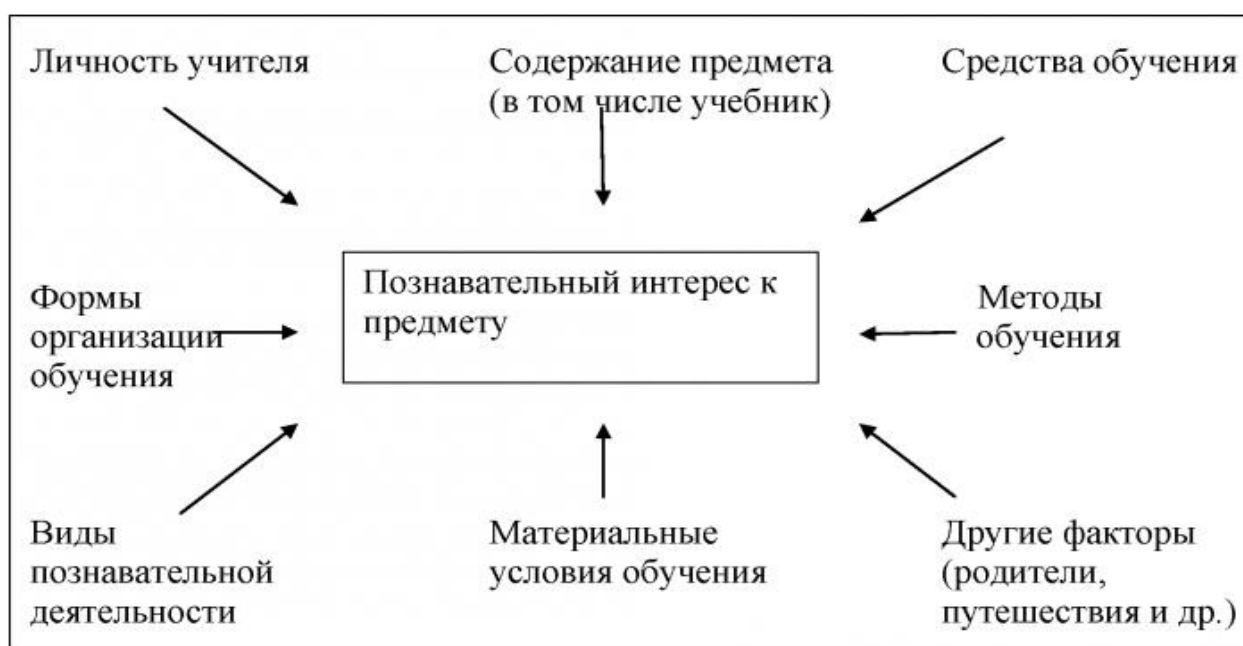


Рис. 1. Структура познавательного интереса

Основные показатели познавательного интереса: любопытство, самостоятельность, инициативность, волевые качества (упорство, настойчивость, умение доводить начатое до конца, сопротивление отвлекающим воздействиям, энергичность), целенаправленность, целеустремленность, творчество.

Интерес – форма проявления познавательной потребности, обеспечивающая направленность личности на осознание целей деятельности и тем самым способствующая ориентировке, ознакомлению с новыми фактами, более полному и глубокому отражению действительности [18].

Еще одной особенностью интереса, по мнению Климова [9], является *избирательная* познавательная направленность нашего сознания, так как человек выбирает из необозримого множества впечатлений именно те, которые могут быть связаны с интересующей его областью явлений.

Различают также прямые, или *непосредственные*, и косвенные, или *опосредованные* интересы: первые вызываются самим содержанием знаний

или деятельности, на которые они направлены, а вторые – тем значением, которое объект интереса имеет для познания другого объекта или для выполнения другой интересующей человека деятельности.

В современной педагогике и психологии выделяется огромное множество классификаций уровней и стадий познавательного интереса. Для более четкого понимания рассмотрим наиболее яркие примеры.

В педагогической психологии выделяют три уровня интереса к содержанию и процессу обучения.

К содержанию:

- 1) интерес – занимательность
- 2) интерес к фактам, правилам
- 3) интерес к сути явлений, их происхождению

К процессу:

- 1) исполнительский – решать задачи стандартного содержания, например, по математике
- 2) поисково–исполнительский – решать задачи нестандартного содержания, находить несколько вариантов решения этих задач
- 3) творческий – выводить правила, находить закономерности

Организуя процесс обучения необходимо стремиться стимулировать все три уровня интересов у школьников [4].

Столяренко Л.Д. в своих работах [22] относит познавательные интересы к внутренним мотивам обучения и пишет, что их развитие проходит в три основных этапа:

– *ситуативный познавательный интерес* – возникновение интереса зависит от условий новизны, неопределенности и т. п.

– *устойчивый интерес* – возникновение интереса зависит от заинтересованности в определенном предметном содержании какой–либо деятельности

– включение интереса в общую направленность личности –
интересы включены в систему жизненных целей и планов личности

Для рассмотрения проблемы познавательного интереса как никогда подходят труды Щукиной Г.И. Она выделяет стадии развития познавательного интереса:

- любопытство;
- любознательность;
- познавательный интерес;
- устойчивый познавательный интерес [26].

Любопытство - элементарная стадия. Обусловленная внешними, иногда взрывными и необычными обстоятельствами, повлекшими за собой привлечение внимания ребенка. Занимательность может служить начальным толчком выявления и средством привлечения интереса к предмету, способствующим переходу его со стадии простой ориентировки на стадию более устойчивого познавательного отношения. Основан на словесно-логическом мышлении.

Любознательность - ценное состояние личности, характеризующееся стремлением человека проникнуть за пределы увиденного. На этой стадии развития интереса, достаточно сильно выражены эмоции удивления, радости познания.

Познавательный интерес характеризуется познавательной активностью, ценностной мотивацией, в которой главное место занимают познавательные мотивы. Они содействуют проникновению личности в существенные связи между изучаемыми явлениями.

Ступени развития познавательного интереса: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес - помогают нам более или менее точно определить отношение ученика к предмету и степень влияния его на личность. В реальном процессе путь, проделываемый познавательным интересом, характеризуется более

сложными и тонкими взаимопереходами, в которых одна стадия как бы проникает в другую, одна вырастает из другой, одна сопутствует другой.

По уровням устойчивости интереса в педагогической литературе, выделяют:

- ситуативный интерес;
- относительно устойчивый интерес;
- достаточно устойчивый интерес.

Именно устойчивый познавательный интерес, как мотив познавательной деятельности, способствует формированию и развитию его познавательной активности, если познавательный мотив носит устойчивый характер, то он помогает ученику преодолеть трудности, встречающиеся на пути.

Говоря об интересах учащихся среднего звена в учебной деятельности, Г.И. Щукина отмечает, что источниками их стимуляции является содержание предмета, деятельность и общение [28]. При этом развивается интерес к самопознанию, жизненным перспективам, интерес к философским проблемам мироздания, этическим нормам, моральным оценкам людей. «Реальный смысл учения определяется не целями, а мотивами, отношением школьников к предмету» - Н.Ф. Талызина. Задача школы учить не столько фактам, теории, сколько общим методам мышления, повышать развивающий эффект обучения, способствовать развитию познавательной деятельности школьников.

Мотивация - это установка на работу, которая обеспечивает деятельность с психологической точки зрения. Особое внимание обращается на способность воспринимать учебную информацию, слушать, осмысливать, запоминать и т.д. «Учение, может иметь для ученика разный психологический смысл: может отвечать познавательным потребностям или служить средством достижения других целей. Ученик должен осознавать, для чего ему необходимы данные знания» - Н.Ф. Талызина. Поэтому в

обучении надо идти от мотивов - к целевым задачам, а от них - к содержанию [5].

Мотивы - это внутренняя побудительная сила, заставляющая человека переходить к действию. В учебной деятельности - это желание, стремление школьников учиться. В работах многочисленных исследователей психологов (Л.И. Божович, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, А.К. Маркова, В.Н. Мясищев, С. Л. Рубинштейн) и педагогов (Б. С. Волков, Л.А. Йоваша, Г. Г. Конычева, В. Н. Крутиков, Н.И. Мешков, Н.В. Тельтевская, Г.И. Щукина) мотивы рассматриваются как важные структурные компоненты деятельности. В работах, например, А.Н. Леонтьева показано, что деятельности без мотивов не бывает и что за соотношением деятельности открывается соотношение мотивов.

Исследователи выделяют три группы мотивов учения. Основными критериями выступает их происхождения (биогенные, социогенные и стимулы-мотивы) (рис. 2).

Биогенные мотивы присущи каждому индивиду и возникают в результате отражения познавательной потребности (любопытности, стремления к активному восприятию, действию и т.д.).

Социогенные мотивы формируются в процессе становления личности (отношения к обществу, стремления войти в определенную социальную группу и т.д.).

Стимулы-мотивы - это результат стимулирующих педагогических воздействий.

Учебная деятельность, как и любая другая, определяется мотивами, выраженными через познавательный интерес, который определяется как особая избирательная направленность личности на процесс познания. К критериям познавательного интереса относят: особенность поведения учащихся, активное включение в учебную деятельность, сильную

сосредоточенность на этой деятельности, появление вопросов у школьников, которые они задают учителю [13].

Знания должны «поглощаться с аппетитом», учиться должно быть интересно, т.к. эмоции играют большую роль в деятельности человека. Учебная деятельность должна осуществляться с подъемом, сопровождаться положительными эмоциями, доставлять радость.

Мотивационная установка может быть дана в выразительном, эмоциональном вступительном слове учителя, который раскрывает практическую роль нового материала, устанавливает связь новой темы с предшествующей, дает план действий на весь урок, на все время проведения экскурсии или какой-либо иной формы организации обучения [6]. По предмету познания, вызывающему интерес, А.К. Маркова [13] выделяет:

1) низкий уровень познавательного интереса: открытый, непосредственный интерес к новым фактам, занимательным явлениям, которые фигурируют в информации, полученной учеником на уроке. Этот уровень требует поиска, догадки, активного оперирования имеющимися знаниями, приобретенными способами. На этом уровне интерес находится на поверхности отдельных фактов, но еще не проникает настолько в познание, чтобы обнаружить закономерности.

2) средний уровень познавательного интереса: интерес школьника к причинно-следственным связям, к выявлению закономерностей, к установлению общих принципов явлений, действующих в различных условиях.

3) высокий уровень, связанный не только стремлением к познанию закономерностей, теоретических основ, но и с применением их в практике, появляется на определенном этапе развития личности и ее мировоззрения.

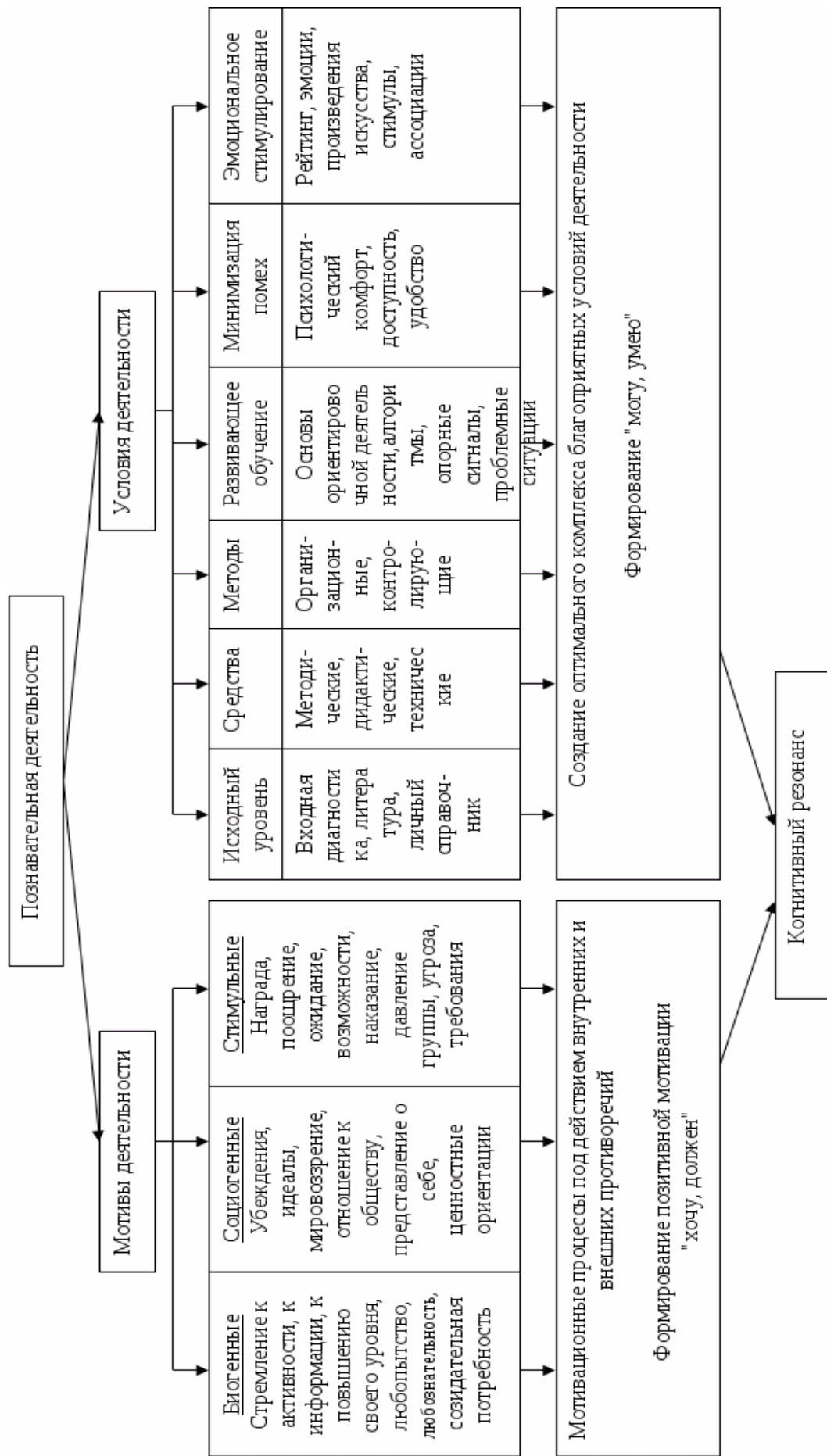


Рис. 2. Структурно-функциональная схема управления познавательной деятельностью Ю. К. Черновой

Ученик, обладающий высоким уровнем, обладает сильным, глубоким и устойчивым познавательным интересом, который выступает как стержневой мотив учебной деятельности. Его привлекают гуманитарные предметы, и он всегда готовится отвечать на уроке по дополнительным источникам литературы. Всегда выполняет домашние работы по всем учебным предметам без исключения. Ему свойственны увлеченность, сосредоточенность, интеллектуальная активность, положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Такой ученик учится только на отлично. Как мотив учебной деятельности познавательный интерес занимает высшую степень в структуре мотивации учения, далее идут такие мотивы как профессиональная направленность, долг перед родителями, избегание неприятностей или потеря авторитета в классе [29].

Ученик, обладающий средним уровнем развития познавательного интереса, проявляет избирательное отношение к определенным предметам, активность при побуждающих действиях учителя, предпочитает не творческий, а поисковый, реже репродуктивный вид учебной деятельности. Учится на «четыре» и «три». Познавательный интерес как мотив учения занимает срединное место в структуре мотивации учения. Он находится следом за мотивом ответственности перед своей будущей семьей. Далее стоит мотив долга перед родителями, учителями («...они ведь в меня верят, я не должен их расстраивать своими оценками, поэтому мне надо учиться на «четыре» и «пять»...»), значительное место в системе мотивации учения занимает мотив избегания плохих оценок, недовольных оценок со стороны учителей и родителей.

Низкий уровень развития характеризуется слабым неглубоким, неустойчивым познавательным интересом. Ученик самостоятельно не включается в процесс урока, никогда не отвечает по собственному желанию. Несистематическое выполнение домашних заданий снижает объем и качество приобретаемых знаний. Волевые качества не развиты: часто

отвлекается, невнимателен при объяснении нового материала, предпочтение отдает репродуктивному виду учебной деятельности. Учится на «три» и «четыре», «пятерки» редки. Характер работы на уроке свидетельствует о ситуативном характере познавательного интереса. Установлено, что в структуре мотивации учения познавательный интерес стоит на последней ступени, а первые занимают такие мотивы как: общение с другими, внеклассные мероприятия, аттестат, долг перед родителями («...учеба - это мое бремя, тяжелая работа...») т.е. познавательный интерес как мотив учения еще не осознан [29].

К.Д. Ушинский справедливо отметил: «Безделье на уроке больше утомляет учащихся, чем активная деятельность». Проблема активности процесса обучения не может на современном этапе рассматриваться без учета личностной позиции обучаемого к процессу обучения. Повышение качества образования в настоящее время невозможно без удовлетворения личностных запросов [23]. Также каждого учителя беспокоит вопрос об эффективности его уроков, о том, как интереснее их провести. Урок до сих пор остается главным компонентом в школьном обучении и воспитании. Урок - это своеобразная визитная карточка каждого учителя. От того, насколько правильно учитель определил цель конкретного урока, отобрал необходимый материал, сумел выбрать адекватные ему методы и средства обучения, зависит качество обучения и воспитания, успешность конечных результатов, интерес к предмету.

Для эффективного развития познавательного интереса, используются следующие методы: наглядные, практические, объяснительно иллюстративные, репродуктивный метод, метод проблемного изложения, частично поисковый метод и исследовательский метод.

Для развития познавательного интереса, можно удачно использовать приемы, направленные на развитие учебной и умственной деятельности. Например, прием направленный на развитие познавательного интереса:

Вызов - Осмысление - Размышление (класс разбивается на несколько групп, или работают в парах)

Для стадии Вызова: приемы на этой стадии направлены на активизацию ранее полученных знаний по теме, на пробуждение любопытства и определение целей изучения предстоящего материала. Пара учащихся составляет список того, что они знают или думают по данной теме. Парная мозговая атака очень помогает учащимся, для которых затруднительно высказывать свое мнение перед большой аудиторией. Зачастую, обмениваясь мнениями с товарищами, такой ученик обретает уверенность и легче выходит на контакт со всем классом. И, разумеется, работа в парах позволяет высказаться гораздо большему числу учащихся.

Для стадии Осмысление: когда учащиеся припомнили, что знали, в чем вполне уверены и в чем сомневаются, задались конкретными вопросами, поставили цели, они готовы приступить к следующей стадии осмысления. Для стадии Размышление: многие приемы, которыми пользуются на стадии «вызов», «осмысление», логически переходят в стадию «размышления» и достигают там своей кульминации.

Когда познавательная деятельность выступает уже мотивом, то обучение ученика происходит уже не столь напряженно. Это позволяет ученику вовлекать в изучение предмета резервы своих умственных способностей, что влияет на повышение качества знаний. Таким образом, одним из показателей развития интереса может служить повышение успеваемости по предмету.

1.3 Видеоигры как мотив к познанию

Сама природа интересна, как и деятельность, имеет объективно-субъективные основы. Не возникает интерес к тому, что не имеет для школьника объективного смысла, значимости, поэтому интерес избирателен.

С помощью интереса в изучение, у школьника, образуются новые качества: становление личности, раскрытие потенциалов и новых умений.

В учебной деятельности раскрываются объективные ценности различных предметных областей знаний, отражающих действительность. Эта деятельность помогает школьнику избирать не то случайное, что возникло во временной ситуации, а то подлинно ценное, что может составлять интерес не переходящий, не ситуативный, а устойчивый, глубокий, прорастающий в жизнедеятельность.

Интерес в учебно-познавательной деятельности - мощный двигатель обучения и учения. Равнодушный учитель не в состоянии поднять своих учащихся на активное, творческое решение поставленных перед обучением целей. Равнодушный ученик подобен роботу, механизму заучивания, лишенный духовного человеческого движения. Все вопросы обучения смыкаются с интересом. Нет ни одной проблемы в учебно-познавательной деятельности, которую можно было бы успешно решать без опоры на интерес и тогда, когда он выступает в виде внутреннего побуждения-мотива данной деятельности, либо данного учебного действия, что существенно выражено в отношении школьника к учебной деятельности. И, конечно, тогда, когда интерес представляет собой уже достаточно устойчивое личностное образование школьника, подкрепляющее его деятельную активность, способствующее развитию его самостоятельного учения.

Проблема в том, что нет подлинно одинаковых учеников, чьи увлечения непосредственно направлены на предмет учения. Учителю необходимо быть прогрессивным для установления связей между интересами школьника и предметными знаниями, оперирование такими сведениями не только удивит, но и заинтересует возможностью узнать что-то до недавнего времени неизвестное в интересующей его сфере.

Говоря о интересах школьников, можно сказать что они зависят от возраста. По мере взросления интересы детей “сдвигаются” из области

предметных в область конкретных и общих. Наибольшая выраженность предметных интересов наблюдается во 2-ом и 5-ом классах, в то время как общие интересы наиболее всего выражены в 6-7, 9-11 классах. Именно на среднюю школу приходится наибольшее количество неуспевающих детей. Если говорить про географию, то это 8-9 класс, где происходит переход от изучение общих понятий и физической географии мира к познанию России в целом и новому социально-экономическому разделу. Поэтому спад интереса к предмету наблюдается именно в 9 классе где вводится новая географическая дисциплина, в содержании которой много новых понятий и терминов. Учащиеся пока не имеют такого жизненного опыта, который помог понять зачастую абстрактные термины данного курса [12].

Возвращаясь к теме интересов, мне стало любопытно может ли они соприкасаться с предметными областями. Допустим те ученики, которые активно занимаются на уроках физической культуры имеют отличительные достижения и в спорте, дети, занимающиеся робототехникой, отличаются успехами в физике, информатике, математике. Но если обратится к интересам школьников, есть такая область, которая будет метапредметной и иметь большое ответвление именно к социально-экономической географии. Данным интересом я считаю видеоигры. Видеоигры – это один из типов электронных развлечений, который совмещает в себя визуализацию или видео, интерфейс для ввода и обратной связи. Конечно вся суть заключается не в том, чтобы играть в компьютер и извлекать из этого знания. Правильным будет именно разбор критериев, связанных с видеоигрой. Часто школьники даже не задумываются о том, как устроены те или иные вещи, допустим, как происходит сборка автомобиля, выплавка стали, реализация продукта. Я считаю, что видеоигры, относящиеся к индустрии, обладают свойствами полезными при изучении социально-экономической географии. Но что бы доказать это нужно узнать действительно ли видеоигры являются интересом всех школьников.

Первоочередной задачей для меня стало выявление интересов школьников для использования их как мотивов к познанию. В ходе опроса было выявлено что почти все ученики увлекаются видеоиграми.

В дальнейшем была разработана анкета для выявления заинтересованности учащихся видеоиграми, с целью проведения анализа увлеченности школьников и разработки в дальнейшем мероприятий для повышения познавательного интереса по социально-экономической географии (прил. 1).

Согласно классификации Б.Г. Ананьева, анкетирование относится к эмпирическим методам исследования и является вербально-коммуникативным способом получения необходимой для исследователя информации.

В свою очередь анкета, это объединённая одним исследовательским замыслом система вопросов, которая направлена на выявление количественно-качественных характеристик изучаемого предмета. Анкеты предназначены для получения общей информации, касающейся истории жизни человека, его интересов, предпочтений, мнений по тому или иному вопросу и т.п.

Согласно критериям технологии конструирования педагогической анкеты В.А. Руденко [19] первым этапом подготовки анкеты является четкое диагностическое определение целей и конкретных задач опроса.

Цель конструируемой анкеты:

– *выявление интереса* школьников к видеоиграм, для повышения познавательного интереса по географии

Задачи анкеты:

- выявить наличие интереса к видеоиграм у школьников
- определить причины, по которым ученик увлекается видеоиграми

Вторым этапом является подбор вопросов анкеты. По назначению вопросы подразделяют на пять типов:

а) основные (нацеленные на получение главной информации в данной анкете, в данном случае на выявление интересов и их влияния на результаты обучения);

б) вводные (подготавливают для работы опрашиваемого с анкетой);

в) фильтрующие (необходимы для того, чтобы выяснить, относится ли опрашиваемый к группе людей, способных компетентно ответить на основной вопрос);

г) переходные (нужны для перехода к другой теме опроса);

д) контрольные (проверяют достоверность сведений).

Третьим этапом составления анкеты является построение вопросника и определение его структуры.

Анкетирование было проведено на базе Тальской СОШ, и Каменноярской ООШ Емельяновского района, Красноярского края. В качестве респондентов были выбраны ученики с 6 – 11 класс, в общей сложности 72 человека, 31 девочка и 51 мальчик. Им была представлена анкета и дана установка на выполнение. Отвечая на первый вопрос было выявлено что в видеоигры играет 63 школьника 87 процентов (рис. 3).

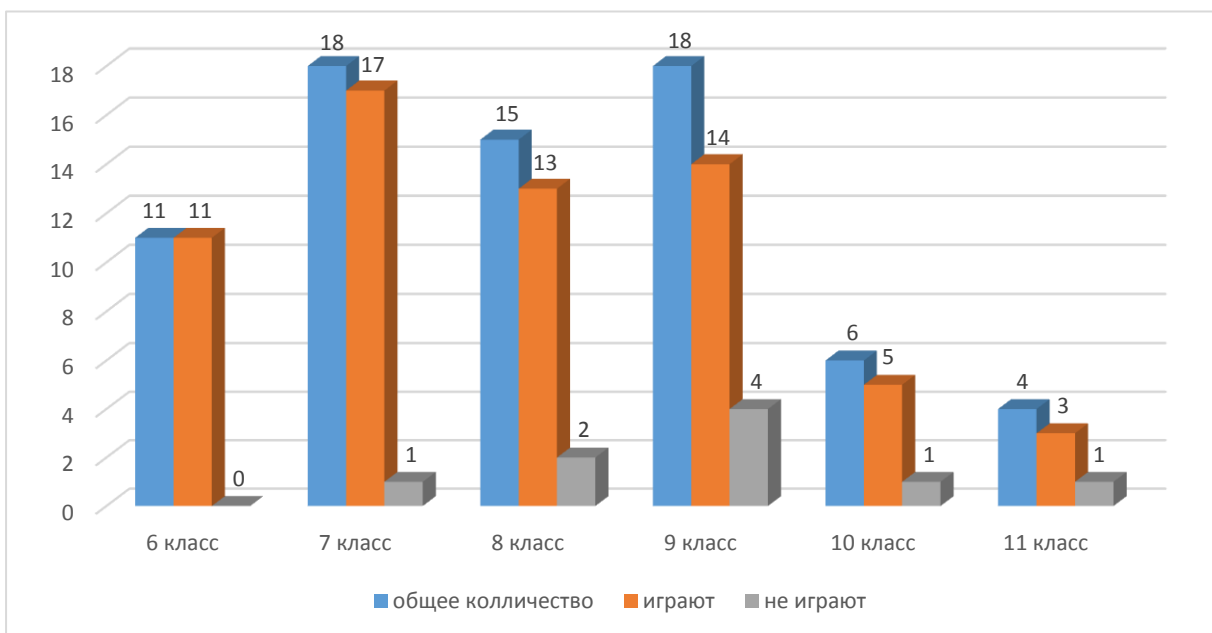


Рис. 3. Общая статистика игроков по школам в числовом показателе (чел.)

Еще одним интересным вопросом было выявление времени проведения за видеоиграми. 18 респондентов проводит за играми меньше часа в сутках, что соответствует норме препровождения за компьютером в подростковом возрасте. 26 человек проводит от 1-3 часов это я можно назвать небольшим отклонением от нормы. 11 человек от 3-6 что уже является большим превышением и может вызывать проблемы с физическим и психическим здоровьем. И более 6 часов за видеоиграми проводят 8 человек, это так же пагубно влияет на здоровье и легко отражается во внешнем виде учеников (рис. 4). От данного вопроса следует небольшое пометание, любой школьник должен будет при изучении видеоигровой индустрии не только узнавать новые данные, но и прививать манеру игры, которые должен рассказать учитель. Развить чувство эстетики и наслаждения игрой, не превращая это в однообразное действие, сводящееся к нажатию одной клавиши.

Игровое время за сутки

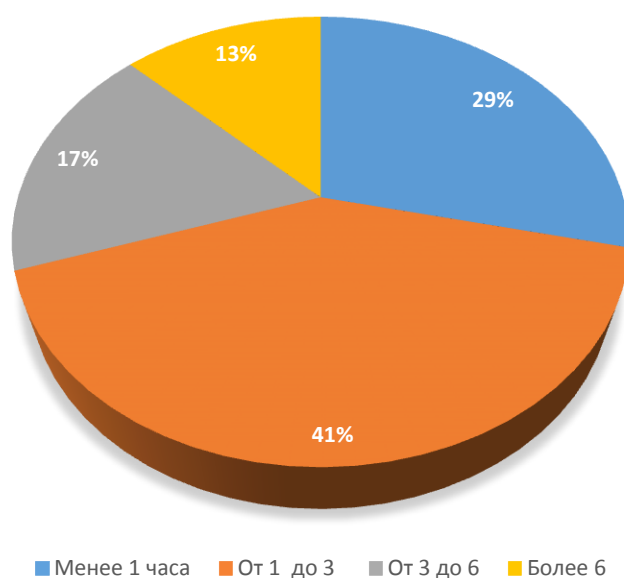


Рис. 4. Время учеников, проведенное за видеоиграми в процентах от численности игроков

Так же в анкете нашлось место вопросу, связанному с непосредственной темой исследования. Вам бы хотелось узнать, что-то новое

об игровой индустрии с географической точки зрения, или какой-либо другой (исторической, технической, информационной)? Ответ следовал только от группы респондентов играющих в видеоигры. 47 человек (75%) ответили положительно, что говорит о перспективе работы с детьми в области развития познавательного интереса по школьным предметам в частности социально-экономической географии (рис. 5)

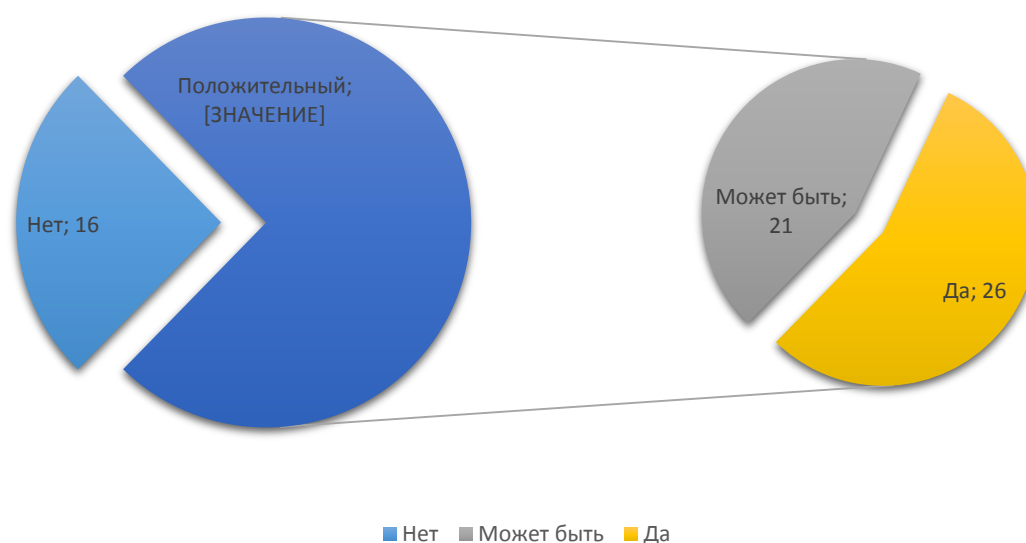


Рис. 5. Заинтересованность школьников в изучении видеоигр во взаимосвязи с предметными областями от общего числа игроков (чел.)

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА СО ШКОЛЬНИКАМИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА К СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ГЕОГРАФИИ

2.1. Создание интерактивной группы школьников, для работы над коллективным проектом

Во время прохождения интернатуры в Каменноярской ООШ, в 9 классе выявилась проблема с успеваемостью у ряда учеников. География объективна интересна учащимся и тем не менее школьники отдают предпочтение другим предметам. Все это связано со сложностью материала в 9 классе, заучиванием множества названий и большим количеством экономических терминов. В связи с отставанием класса по предмету, не было возможности использовать методы обучения наиболее ярко вызывающие познавательный интерес, например, игровой. Для решения проблемы была создана интерактивная группа, с целью заинтересовать школьников, в рамках внеурочной деятельности (табл. 1). В дальнейшем было предложено разработать коллективный проект в форме научно-исследовательской работы, связанный с видеоигровой индустрией.

Таблица 1

Успеваемость учеников Каменноярской ООШ

ФИ	1 четверть	Полугодовая контрольная работа	2 четверть	3 четверть
Белявский Степан	3	2	2	3
Клименков Кирилл	3	2	2	2
Саражаков Эрик	4	3	3	4
Титов Виктор	3	4	4	3

Проектная деятельность связана с выявлением и удовлетворением потребностей учащихся посредством проектирования и создания конкретного продукта, обладающего объективной и субъективной новизной;

представляет собой творческую работу по решению практической задачи, цели и содержание которой определяются учащимися и реализуются ими в результате теоретической проработки новой информации.

Выполнение большинства учебных проектов предусматривает освоение детьми знаний по комплексу изучаемых дисциплин и выходит по содержанию и объему учебного материала, времени и способам его освоения за рамки учебной деятельности детей. Как правило, учебные проекты являются лично и социально значимыми.

В то же время любой социальный проект, выполняемый учащимися во внеурочное время, предусматривает опору на приобретённые знания по учебным дисциплинам, а также усвоение новой информации, её переработку в процессе самостоятельного поиска. Следовательно, это благоприятно влияет на повышение образованности детей, совершенствование их учебной деятельности [1].

Для проверки гипотезы, была проведена работа, направленная на развитие познавательного интереса учащихся среднего звена в процессе изучения географии через видеоигры. Экспериментальная работа была осуществлена в 3 этапа:

1 этап - констатирующий этап, который предлагает выявление уровней познавательного интереса учеников; Для работы были отобраны ученики с низкой успеваемостью и познавательным интересом по социально-экономической географии.

На 2-м этапе осуществлялась непосредственная роль по развитию познавательного интереса; Ученики были заинтересованы в предложенной теме, и с первых занятий начали выстраивать план работы над проектом, который заключался в выявлении взаимосвязи видеоигр с социально-экономической географией (прил. 2). Распределение задач в группе происходила самостоятельно, под присмотром руководителя. Создание работы проходило в несколько этапов:

1. Организационно-подготовительный. Выбор тематики исследования заключающийся во взаимосвязи видеоигровой индустрии и социально-экономической географии. В соответствии с темой были сформированы конкретные цели, задачи, методы.

2. Поисково-исследовательский. Сбор и анализ литературы и непосредственное исследование.

3. Отчетно-оформительский. Тема проекта «География видеоигровой индустрии». Создание презентации для защиты исследования.

4. Информационно-презентативный. Непосредственная защита, самооценка и оценка проекта [17].

2.2. Взаимосвязь видеоигр с социально-экономической географией.

В ходе работы учеников было выявлено место видеоигровой индустрии в системе социально-экономических понятий. Она находится на стыке производственной и непроизводственной сфер отраслей экономики. Исследование этого свойства выводит ее в разряд индустрии, что дает учащимся более полное понимание структуры отраслей экономики (рис. 6).

Индустрия - сфера деятельности, сектор экономики, включающий в себя производство (промышленность), сбыт товаров какого-то рода (в том числе и услуг как товара), сопряжённые секторы и потребительскую аудиторию. Отсюда было выведено понятие «игровая индустрия».

Индустрия видеоигр – совокупность различных компаний, сообществ и отдельных личностей, а также технологий и процессов, которые вместе образуют полный цикл производства (разработка, продажа, продвижение, потребление) видеоигр [7].

1970-х годах произошло зарождение игровой индустрии одновременно с продажей первых компьютеров, направленных на массового потребителя. За 45 лет она выросла до невероятных масштабов, опередив своих конкурентов. Видеоигры стали самым быстрорастущим сегментом мировой

индустрии развлечений. Вероятно, ни одна отрасль экономики за столь короткий срок не пережила так много потрясений и технических революций. Ныне видеоигры не просто доказали свое право на существование - они начали экспансию в иные сферы жизни и стали важнейшей частью массовой культуры.



Рис. 6. Место игровой индустрии в экономике мира

Как и отрасль, индустрия имеет свой доход, что выражается в числовом эквиваленте ВВП. **Валовой внутренний продукт** - макроэкономический показатель, отражающий рыночную стоимость всех конечных товаров и услуг (то есть предназначенных для непосредственного употребления), произведённых за год во всех отраслях экономики на территории государства для потребления, экспорта и накопления, вне зависимости от национальной принадлежности использованных факторов производства. На 2015 год объем мирового рынка игр составил около 90 млрд. долларов (рис. 7). ВВП России составляет около 2 млрд. долларов что на мировом рынке соответствует 12 месту [30]. В данном случае указывается доход непосредственно от продаж, видеоигр, которые являются только верхушкой айсберга. Основой для существования видеоигр является наличие технических устройств, способных создавать управляемые подвижные изображения. На сегодняшний

момент такими устройствами являются: персональные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты).

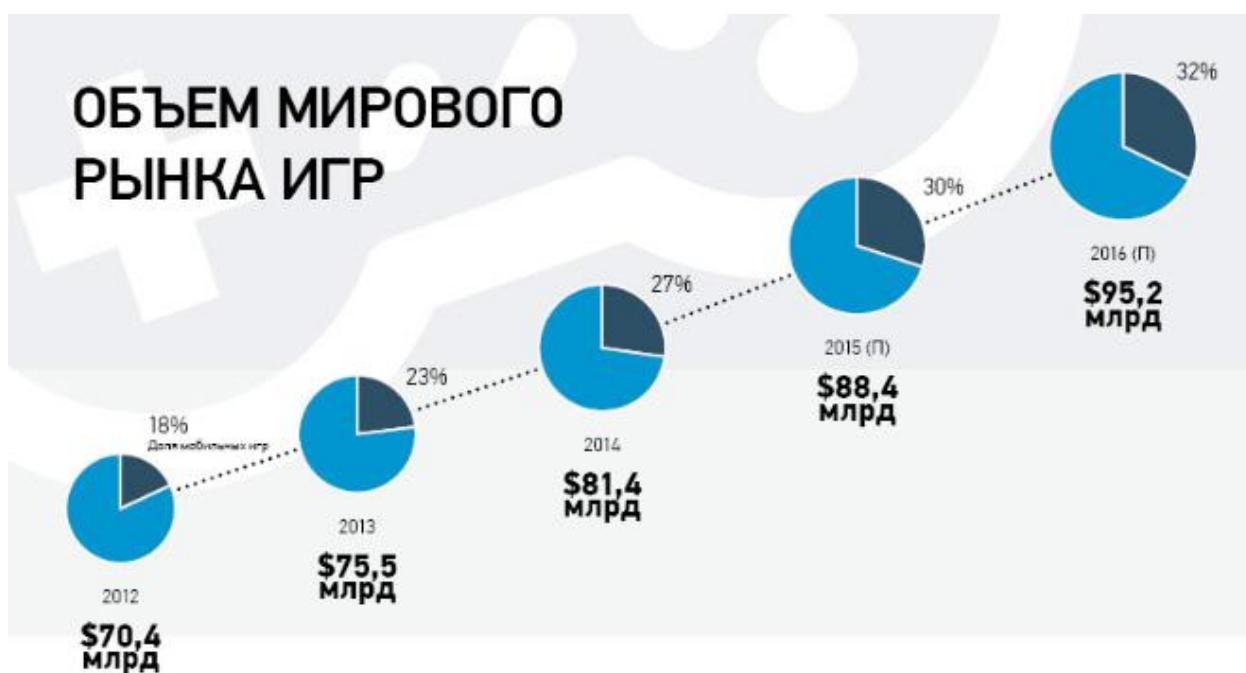


Рис. 7. Валовой объем мирового рынка видеоигр

К производственной сфере видеоигровой индустрии можно отнести отрасли точного машиностроения: электротехническая промышленность, радиотехническое и электронное машиностроение. На примере производства компьютеров можно дословно объяснить цикл конвейерной сборки. Так же по развитию таких отраслей можно судить о общем экономическом развитии страны. Лидерами точного машиностроения несомненно являются Япония и США, соответственно игровая индустрия у них самая высокая по мировым показателям. Для более полного понимания географии распространения индустрии, учащимися были созданы карты: «Валовой объем продаж игровой индустрии по странам за 2014 г.», «География издательств компьютерных игр», «География производителей игровых приставок и компьютеров».

Рынок видеоигр стал одним из самых быстрорастущих как в мировой, так и в российской индустрии. По данным аналитиков Mail.ru Group в 2015

году доходы от продаж игр в России достигли 2 млрд долларов. Анализ информации развития видеоигр в России, положительно отразился на знаниях учеников по предмету географии в 9 классе. Сопряжение работы над исследованием и обучением начало давать положительные результаты.

Таким образом, экспериментальная работа по привлечению познавательного интереса с помощью видеоигр оправдала себя. Изучая видеоигры, которые имели для них объективный смысл, школьники получали знания по социально-экономической географии. Также во время работы над проектом проводились беседы о вреде здоровью при чрезмерном нахождении за компьютером. Осмысление видеоигр с культурного аспекта позволило развить ценностное отношение к труду выполняемого для создания продукта. Принятие этих качеств отразилась на отношении учеников к процессу игры, принимая его как моральное удовлетворение от процесса, без превращения в действие сводящиеся к нажатию одних клавиш в течении длительного времени, что, в свою очередь, снизило время препровождения за компьютером. Ученики приобрели новые навыки, организации собственной учебной деятельности; способы поиска, переработки и представления информации; приемы и методам умственного труда; основы коммуникативных умений.

2.3. Оценка эффективности формирования познавательного интереса с помощью видеоигр

Основная задача экспериментальной работы - развитие познавательного интереса учащихся с помощью видеоигр. Для этого были использованы методы диагностики:

1 Наблюдение - длилось на протяжении всей опытно-экспериментальной работы. Анкетирование на выявление интереса к видеоиграм.

2 Выполнение коллективного проекта. Выполнение итоговой контрольной работы.

3 Анализ результатов.

Для распределения детей по уровням познавательного интереса были использованы следующие уровни: высокий, средний и низкий уровни развития познавательного интереса.

Низкий уровень - открытый, непосредственный интерес к новым фактам, полученных учеником во время обучения.

Средний уровень - интерес школьника к причинно-следственным связям, к выявлению закономерностей.

Высокий уровень - связан не только со стремлением к познанию теоретических основ, но и с применением их в практике, появляется на определенном этапе развития личности и ее мировоззрения.

По итогу проведенной работы, интерактивная группа школьников вынесла на защиту проект под названием: «Социально-экономическое положение игровой индустрии». Она проходила на Родительском собрании перед классом, родителями и учителями. Работа была тепло воспринята аудиторией так как данная тема интересна не только создателям, но и всей школьной публике. По итогу защиты было решено поощрить учеников положительными оценками по предмету географии.

В дальнейшем что бы выявить развитие познавательного интереса школьников к предмету, после выполненной работы, было решено взять за основу результаты итоговой контрольной работы (рис. 8), а также оценки за четверть. Таким образом можно выявить уровни развития познавательного интереса. Каждый ученик добился успехов в обучении:

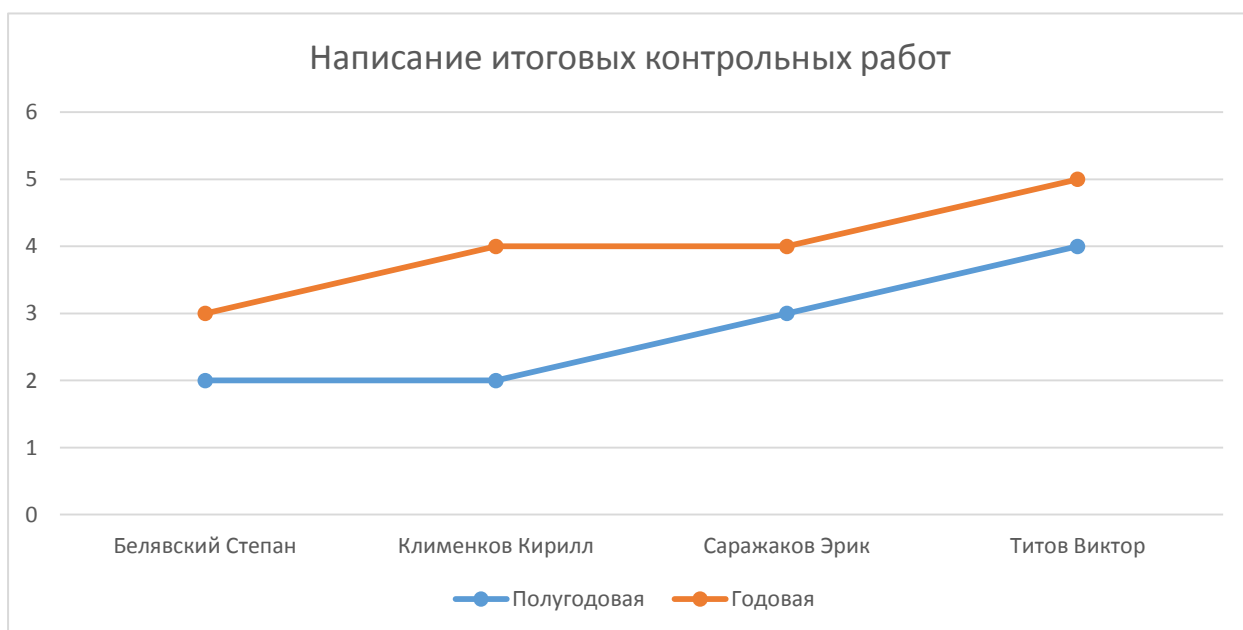


Рис. 8. Сравнение результатов выполнения контрольных работ

Белявский С. написал итоговую работу на 3, и закончил четверть - 3, если остальные четверти он работал нестабильно, находясь погранично между 2 и 3 то последнюю он работал стабильно на 3.

Клименков К. итоговая работа на 4, четверть – 3. Этот ученик был на грани не аттестации по предмету, удовлетворительная оценка за четверть определила его оценку за год.

Саражаков Э. итоговая работа на 4, четверть – 4. Остальные четверти работал между 4 и 3, последняя четверть была решающей для получения годовой оценки на хорошо.

Титов В. итоговая работа на 5, четверть – 4. Ученик имеет высокий уровень знаний, но не проявлял их в течении предыдущих четвертей. Рвение в последнем учебном отрывке привели к годовой оценке на хорошо.

В соответствии с наблюдением за поведением на уроке, написанием годовой итоговой контрольной работай и успеваемости по предмету выделяются следующие уровни познавательного интереса.

Низкий уровнем овладел Белявский С. был наиболее пассивен в интерактивной группе, хотя проявлял большой интерес к видеоиграм. А уроке отвечал плохо, на дополнительные вопросы не мог дать ответа.

Средний уровень Клименков К. был заинтересован в теме исследования, выполнял возложенные на него задания. На вопросы на уроке отвечал удовлетворительно, что по сравнению с предыдущими четвертями является прогрессом. Так как имеет плохую успеваемость по всем предметам, нет достижений не в одной предметной области. Овладел базовыми навыками по социально-экономической географии России, что позволило достаточно хорошо написать итоговую работу.

Высокий уровень Саражаков Э. и Титов В. всегда отличались хорошими знаниями по предмету, но ленились на выполнении практических работ. После проделанной работы предмет географии стал им более интересен, принимали активное участие в разработке проекта, стали их лидерами. На уроках отвечали на большинство поставленных вопросов, умело оперировали фактами и находили причинно-следственные связи.

Говоря о повышении познавательного интереса у учеников, стоит сказать, что он зависит не только от источника знаний и интересующей его области, но и от методов, средств обучения, содержания и личности учителя.

Анализ проблемы развития познавательного интереса школьников показывает, что познавательный интерес является формой проявления потребности в познании и занимает особое место в современном учебном процессе.

Принципиально важным является понимание того, что развитие познавательного интереса у школьников может быть, с одной стороны, направлено на предмет познания (география), а с другой стороны, на процесс познания через овладение самой методикой познавательного интереса (умение выделить главное, работать самостоятельно, использовать компьютер, интернет). Каждый учащийся должен пройти путь исследователя, самостоятельно прийти к истинному решению. Ребята должны владеть географической информацией, уметь использовать свои знания при доказательстве какого-либо факта, закономерности. Ведь в целом,

география формирует у учащихся - полную географическую картину мира, во всей ее взаимосвязи.

Получив такой результат, по заказу Камменноярской ООШ было решено разработать предпрофильный элективный курс «Индустрия видеоигр на стыке наук» (прил. 3). Апробация пройдет в следующем году с 3 по 4 четверть в 8 классе, который будет подготавливать школьников к изучению курса социально-экономической географии России, рассчитан на 17 часов. В 9 классе предлагаются занятия в рамках внеурочной деятельности, в которых ученики будут заниматься проектной деятельностью

Заключение

Проблема познавательного интереса обусловлена задачами современного общества, озабоченного подготовкой молодого поколения к активной жизнедеятельности. Пробуждение любознательности, воспитание и развитие познавательных интересов и потребности в самообразовании - сложная проблема и важнейшая задача педагогов, с особенной очевидностью встающая в настоящее время. В процессе обучения важно обеспечивать возникновение положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам осуществления.

«Школа должна опираться на стремление детей учиться; изучать все, что содействует интересу или тормозит его в опыте ребенка» - А.С. Макаренко.
«Плохой учитель сообщает истину, хороший — учит её находить» - А. Дистервег.

В ходе опроса и анкетирования были выявлены основные интересы школьников. Было доказано, что видеоигры занимают неотъемлемую часть жизни школьников, и являются предметом их обожания. По результатам анкетирования стало ясно, что ученики хотели бы изучить видеоигры более подробно и получить в этой области новые знания.

После выполнения интерактивной группой проекта по взаимосвязи социально-экономической географии и видеоигровой индустрии, выявился рост познавательного интереса школьников к социально-экономической географии, который наблюдался в повышении успеваемости и качестве знаний.

В данном случае мотивом к обучению являлась не только заинтересованность учеников видеоиграми, а также познавательный интерес как мотив к познанию. Что способствовало вовлечению резервов умственных способностей, которые оказали влияние на повышение качества знаний. Все это позволило выявить формирование познавательного интереса школьников к социально-экономической географии через видеоигры.

Список используемой литературы

1. Байбородова Л. В. Внеурочная деятельность школьников в разновозрастных группах. М.: Просвещение, 2013. 177 с.
2. Белинский И. Г. Полное собрание сочинений: в 9 т. Т. 2. М.: "Художественная литература", 1977. 364 с.
3. Божович Л. И. Проблемы формирования личности / Л. И. Божович; Под ред. и со вступ. ст. Д. И. Фелдштейна. М.: Инст-т практ. психологии, 2003. 193 с.
4. Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология. М.: Педагогическое общество России, 2003. 512 с.
5. Душина И.В., Понурова Г.А. Методика преподавания географии. Пособие для начинающих учителей и студентов педагогических институтов и университетов по географическим специальностям. М., 1996. 192 с.
6. Душина И.В., Пяутнин В.Б., Таможня Е.А. Методика и технология обучения географии в школе: пособие для учителей и студентов пед. ин-тов. М.: Астрель, 2002. 203 с.
7. Игровая индустрия [Электронный ресурс] URL: http://gamesisart.ru/game_dev_structure.html (дата обращения: 24.10.2015)
8. Кларин В.М., Джуринский А.И. Педагогическое наследие: Коменский Я.А., Локк Дж., Руссо Ж.-Ж., Песталоцци И.Г. М.: Педагогика, 1999 г. 416 с.
9. Климов Е.А. Психология: воспитание, обучение. М., 2000. 315 с.
10. Константинов Н.А. Педагогическая теория Н.К.Крупской, Е.Н.Медынский, М.Ф.Шабаева, «История педагогики». М.: Просвещение, 1982. 180 с.
11. Крупская Н. К. Педагогические сочинения в шести томах. М.: Педагогика, 1978. 368 с.

12. Ларионова Л.Ю. Развитие познавательного интереса учащихся при изучении экономической и социальной географии СССР: автореф. ... канд. пед. наук. Ленинград, 1991. 21 с.
13. Маркова, А. К., Матис Т. А., Орлов А. Б. Формирование мотивации учения: книга для учителя. М.: Просвещение, 1999. 192 с.
14. Педагогика: учебник / Под ред. Л. П. Крившенко. М.: Проспект, 2004. 232 с.
15. Проблемы формирования личности / Л. И. Божович; Под ред. и со вступ. ст. Д. И. Фелбдштейна. М.: Инст-т практ. психологии, 2003. 342 с.
16. Рахимов, А. З. Философия психодидактики: монография. Уфа: БГПУ, 2008. 290 с.
17. Розанов Л. Л. Школьный геоэкологический проект: рекомендации по выполнению//География в школе. 2004. №7. С. 30-33.
18. Российская педагогическая энциклопедия в двух томах / гл. ред. Давыдов В.В. Т. 1. М.: Большая рос. энцикл, 1993. 1160 с.
19. Руденко В.А. Технология конструирования педагогической анкеты//Школьные технологии. 2002. № 2. С. 102 – 107.
20. Слостенин В.А. [и др.]. Педагогика: учебное пособие для вузов. 4-е изд. - М.: Школьная пресса, 2008. 512с.
21. Словарь - справочник по педагогике / Авт. сост. В. А. Мижериков; Под общ. ред. П. И. Пидкасистого. М.: ТЦ Сфера, 2004. 448 с.
22. Столяренко Л.Д. Педагогическая психология. 2-е изд., перераб. и доп. Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. 544 с
23. Ушинский К.Д. О народности в общественном воспитании/ Антология гуманной педагогики. М.: Карапуз, 1998 г. 218 с.
24. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии. М.: Гранд - Фаир, 2004. 432 с.
25. Харламов И.Ф. Педагогика. М.: Гардарики, 1999. 520 с

26. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования познавательного интереса в обучении: учебное пособие для вузов. М.: Просвещение, 1984. 176 с.
27. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: Педагогика, 2002. 203 с.
28. Щукина, Г. И. Роль деятельности в учебном процессе. М.: Просвещение, 2001. 142 с.
29. Ялышева, Л.В. Формирование познавательного интереса к естественнонаучным дисциплинам учащихся 6-7-х классов [Электронный ресурс]. М., 2002. URL: <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-01> (дата обращения: 21.02.2016).
30. Global games market [Электронный ресурс] URL: <https://newzoo.com/insights/countries/global/> (дата обращения: 3.02.2016)

Приложения

Приложение 1

Анкетирование

Аннотация

Видеоигры – это один из типов электронных развлечений, который совмещает в себе визуализацию или видео, интерфейс для ввода и обратной связи. В общих словах, они могут включать любой тип игровой программы, использующей определенный тип дисплея, например, телевизионный экран, компьютерный монитор или маленький дисплей, встроенный прямо в игровое устройство.

Пол:

Мужской

Женский

Возраст: _____

1. Играете ли Вы в видеоигры?

Да (переходите к вопросу 3)

Нет (переходите на вопрос номер 2)

2. Укажите причины, по которым Вы не играете в видеоигры: _____

3. Укажите платформы на которых Вы чаще всего играете? (Допускается несколько вариантов ответов)

Персональный компьютер (стационарный, ноутбук)

Игровые приставки (PlayStation, Xbox, Nintendo, PSP, Wii U)

Мобильное устройство: телефон, планшет, карманный компьютер (КПК, PDA)

Игровой автомат

Браузерная или флеш-игра (виртуальная интернет платформа)

4. Какие жанры компьютерных игр Вы предпочитаете? (Допускается несколько вариантов ответов)

Игры жанра action (шутеры от первого и третьего лица и т.д.)

Стратегии (пошаговые, в реальном времени, глобальные)

Симуляторы (спортивные симуляторы, авиасимуляторы, симуляторы гонок, реальной жизни)

Игры ролевого жанра (RPG, adventure, квесты)

Онлайн игры (MMORPG)

Воплощение карточных и настольных игр

Файтинги

Игры веб - браузеров и сайтов

5. Можете ли Вы назвать себя «геймером», т.е. любителем игр, исходя из своих соображений?

Да

Нет

6. Сколько в среднем времени в сутках Вы тратите на игры?

меньше 1 часа

от 1 часа до 3 часов

от 3 часов до 6 часов

от 6 часов и более

7. Что для Вас самое главное в видеоиграх?

- Сюжет
- Графика
- Звук
- Спецэффекты
- Другое (свой вариант): _____

8. Часто ли Вы замечаете, что проводите за игрой больше времени, чем намеревались?

- Никогда или крайне редко
- Иногда
- Довольно часто
- Всегда

9. Часто ли Вы играете в видеоигры в школе? (будь то перемена или урок)

- Да часто, каждый урок и каждую перемену
- Иногда на уроке и перемене
- Только на перемене
- Редко играю в школе
- Играю как получится (от чего это зависит _____)
- В школе в видеоигры не играю

10. Запрещают ли Вам родители играть в видеоигры?

- Да категорически запрещают
- Да, если я долго играю
- Иногда, зависит от обстоятельств
- Нет, не запрещают

11. Как часто Вы предпочитаете поиграть в видеоигры вместо выполнения домашнего задания?

- Никогда или крайне редко
- Иногда
- Довольно часто
- Всегда

12. Часто ли Вы пренебрегаете домашними делами, чтобы провести больше времени за игрой?

- Никогда или крайне редко
- Иногда
- Довольно часто
- Всегда

13. Получаете ли Вы полезные знания из видеоигр?

- Да (укажите какие: _____)
- Нет

14. Как Вы думаете, могут ли оказаться полезными знания, которые Вы получили из видеоигр, в учебном процессе?

- Да
- Нет
- Иногда

14. Часто ли Вы пренебрегаете сном, засиживаясь в игре допоздна?

- Никогда или крайне редко
- Иногда

- Довольно часто
- Всегда

15. Говорили ли Вам друзья или члены семьи, что Вы слишком много времени проводите за играми?

- Никогда или крайне редко
- Иногда
- Довольно часто
- Всегда

16. Стараетесь ли вы быть в курсе последних новостей игрового мира?

- Нет, меня это совершенно не интересует
- Время от времени я стараюсь узнавать о последних новинках
- Да, я довольно часто ищу информацию и стараюсь быть в курсе последних событий
- Я всегда стараюсь быть в курсе новостей и не упускаю ни одного события

17. Как вы узнаете о новостях игрового мира? (Допускается несколько вариантов ответа):

- От друзей
- Из специализированной литературы (журналы о компьютерных играх и т.д.)
- Из интернет – источников
- Из телевиденья и радио
- Другое - _____

19. Перечислите наиболее всего Вам запомнившиеся видеоигры, в которые вы играете или уже прошли.

20. Назовите самую популярную видеоигру, по Вашему мнению:

21. Как преимущественно Вы получаете видеоигры?

- Покупаю диски
- Покупаю через интернет и скачиваю
- Скачиваю через интернет бесплатно
- Как получится
- Другое: _____

22. Сколько денег, в среднем в месяц, Вы тратите на видеоигры? _____

23. Влияют ли видеоигры на Ваше здоровье?

- Да,
как _____
- Нет

24. Вам бы хотелось узнать, что-то новое об игровой индустрии с географической точки зрения, или какой-либо другой (исторической, технической, информационной)?

- Да
- Нет
- Может быть, если бы я знал подробности информации

Муниципальное образовательное учреждение «Каменноярская Основная
общеобразовательная школа п. Каменный Яр Емельяновского района»
Красноярского края

Проект на тему:

«География игровой индустрии»

Выполнили: Белявский С., Клименков К.,

Саражаков Э., Титов В.

учащиеся 9-го класс

МБОУ Каменноярская ООШ

руководитель: Турицын И.Г.

Красноярск, 2016

План

1. Введение
2. Структура игровая индустрия
3. Экономика игровой индустрии
4. География игровой индустрии
5. Заключение
6. Библиографический список
7. Приложения

Введение

Актуальность: в наше время география становится непопулярной наукой. Хотя её роль очень важна и в большой степени она является областью пограничных знаний общественных и естественных отраслей науки. Казалось бы, в современном постиндустриальном обществе, когда происходят значительные изменения на всём географическом пространстве, система образования должна меняться и вовлекать в учебный процесс учеников. Видеоигровая индустрия, в частности видеоигры, являются популярными среди молодого поколения и может стать стимулом в обучении географии. В данной работе мы попытаемся раскрыть принадлежность индустрии к социально-экономической географии.

Цель: обосновать экономическую значимость игровой индустрии и выявить её принадлежность к социально-экономической географии.

Задачи:

- изучить структуру игровой индустрии
- найти место игровой индустрии в экономике мира
- выявить «географию» игровой индустрии

Методы исследования: картографический, анализ литературных источников, статистический, экономико-математический, сравнительно-географический.

Структура игровой индустрии

Индустрия компьютерных игр – совокупность различных компаний, сообществ и отдельных личностей, а также технологий и процессов, которые вместе образуют полный цикл производства (разработка, продажа, продвижение, потребление) компьютерных игр.



Рис. 1. Структура игровой индустрии

Структурно игровая индустрия состоит из 6 различных уровней производства. Связи между уровнями представлены на данной схеме (рис. 1, табл. 1):

Таблица 1

Структура игровой индустрии

Категория	Платформы (Хард)	Программы (Софт)	Создание (Девелопмент)	Издание (Пабблишмент)	Распространение (Журналистика)	Потребление
Роль	Разработчики платформ	Разработчики программ	Разработчики игры: Программисты, Дизайнеры, Художники, Композиторы	Издатели: Инвесторы, Экономисты	Средства массовой информации: Интернет-сайты, Выставки, Журналы, ТВ-передачи	Игроки: Сообщества, Киберспорт
Средство	Компьютеры, Консоли, Мобильные устройства	Операционные системы, Драйвера, Игровые движки	Творческие идеи	Капитал, Лицензии, Организация, Магазины	Популярность, Аудитория	Потребность в новых играх
Игра	-	-	Мастер копия игр	Копии игры на продажу	Информация об игре	Купленная копия игры

Экономический аспект

Зарождение игровой индустрии началось в 1970-х годах одновременно с продажей первых компьютеров, рассчитанных на массового потребителя. За 40 с небольшим лет индустрия компьютерных игр развилась до таких масштабов, что уже во многом опережает своих ближайших конкурентов: киноиндустрию, музыкальную индустрию, шоу-бизнес.

Например, в России по данным за 2014 год 47% россиян являются активными интернет-пользователями, из них 68% активно играют в те или иные виды компьютерных игр. То есть, играми пользуются примерно 32% всех жителей нашей страны, а это 44 800 000 человек. За 2013 год российская игровая индустрия заработала 35,4 млрд. рублей - около 1 млрд. долларов.

Особенность игрового рынка позволяет одновременно существовать и крупным компаниям, выпускающим высокобюджетные игры-блокбастеры (игры AAA-класса), и отдельным личностям, создающим свои авторские игры вообще без финансирования (инди-игры).

Культурный аспект

Многие разработчики рассматривают индустрию компьютерных игр лишь как сектор экономики, в котором можно неплохо заработать. Но, на самом деле, создание игр — это ещё и инструмент культуры.

Для современных дошкольников игры заменяют собой детские сказки, создающие мировоззрение, для подростков они создают персонажей-кумиров, заменяя собой классические книги, и лишь для взрослых людей игры служат только развлечением. При правильном подходе, идеи, заложенные в компьютерные игры, гораздо лучше усваиваются детьми, чем идеи из книг или мультфильмов.

Современные дети познают мир во многом через призму компьютерных игр. Игры эти создаются людьми, зачастую далёкими от культуры, педагогики, психологии. А в некоторых случаях игры преднамеренно создаются с целью пропаганды тех или иных идей.

Культурный потенциал компьютерных игр ещё только начинает раскрываться, но уже сейчас понятно, что потенциал этот - огромен.

Платформы

Основным условием для существования компьютерных игр является наличие технических устройств, способных создавать управляемые подвижные изображения. На сегодняшний момент такими устройствами являются: персональные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты).

Разработка игры

Имея готовую игровую платформу и специальные программы, разработчики создают компьютерные игры из своих творческих идей.

В разработке компьютерных игр участвуют специалисты самых разных профессий. Это и игровые программисты; и художники, дизайнеры, левелдизайнеры; и композиторы, аранжировщики, актеры.

Издатели

Продажей созданных компьютерных игр занимаются не сами разработчики, а издательские компании. Обычно заявляется, что задача издательства – полное материально-техническое обеспечение процесса разработки игры. Но это верно лишь для одного из вариантов отношений между разработчиками и издателями. А всего их три:

1. Издатель-правообладатель. Зачастую, издатели полностью спонсируют процесс разработки, и юридически права на игру принадлежат не её создателям, а именно издателям. Взяв на себя всю экономическую и юридическую ответственность, издатели получают всю прибыль, делаясь с разработчиками лишь определенным процентом от неё. Этот вариант используется, когда игра создаётся по дорогостоящей лицензии: игра по фильму, игра по реальным спортивным соревнованиям, игра из популярной игровой вселенной.

2. Издатель-разработчик. Разработчики и издатели – две части одной большой компании. В этом случае распределение ответственности и прибыли происходит сугубо внутри компании по их собственным правилам.

3. Издатель-сервис. Права на игру находятся у разработчика, а издатель лишь предоставляет удобный инструмент продажи игры. Основная прибыль идёт разработчику, а издатель получает небольшой процент за предоставляемый сервис. Чаще всего это интернет-магазины, продающие цифровые копии игры, типа Steam и Origin.

Средства массовой информации (СМИ)

Просто выпустить игру в продажу – недостаточно для хорошего результата. О появлении игры ещё нужно сообщить как можно большему числу потенциальных игроков. Этой задачей занимаются различные средства массовой информации, в основном - игровая журналистика.

1. Выставки. Лучший способ рассказать о новой компьютерной игре – показать её на одной из международных выставок. Выставки – главный источник новой информации в игровой индустрии. Это место, где журналисты и игроки могут вживую пообщаться с разработчиками, поиграть в прототипы игр, которые ещё находятся в разработке.

После анонсирования игры на выставке, её будут обсуждать на всех остальных типах СМИ. Есть множество ежегодных игровых выставок: Electronic Entertainment Expo (E3), Game Developers Conference (GDC), Gamescom, ИгроМир, КРИ, IGF, IndieCade.

2. Сайты. Наиболее эффективный тип СМИ для популяризации компьютерных игр – игровые сайты. Это объясняется тем, что игроки проводят много времени за компьютером, часто посещают интернет, и именно там им удобнее всего получать новую информацию.

3. Журналы. Игровые журналы существуют с момента первого появления игровой индустрии в России – с 1992 года. Долгое время журналы были главным источником новой информации об играх. «Великий дракон»

«Game.EXE», «Страна игр», «Игромания», «Навигатор» - многим игрокам знакомы эти названия. В наши дни, благодаря гигантским темпам развития интернета, игровые журналы уступили своё место игровым сайтам и социальным сетям. Теперь журналы находятся в тени популярности сайтов, но всё ещё продолжают существовать.

4. ТВ-передачи. Передачи, посвященные компьютерным играм, очень редко появляются на экранах обычных телевизоров. Но на интернет-видео-сервисах ситуация совсем иная: компьютерные игры – одна из основных тем среди сотен тысяч видео-роликов. Тематические передачи, видео-обзоры, летсплей – всё эти форматы участвуют в распространении информации об игре. На данный момент профессиональных СМИ в этом секторе очень мало, а качество многих любительских видео-роликов оставляет желать лучшего. Пока остаётся лишь ждать качественное развитие этого сектора игровой индустрии.

Игроки

Все предыдущие слои игровой индустрии были бы бесполезны, если бы не существовало игроков – тех, кто заинтересован в появлении всё новых игр, тех, кто готов платить за труды авторов. Игрок – это одновременно и источник прибыли всей игровой индустрии, и ценитель творчества разработчиков, и потенциальный участник других слоёв игровой индустрии [2].

Экономика игровой индустрии

Первоначальной задачей для выполнения работы стало выявление места видеоигровой индустрии в отраслевой структуре. Для лучшего понимания дадим определение слову индустрия.

Индустрия - сфера деятельности, сектор экономики, включающий в себя производство (промышленность), сбыт товаров какого-то рода (в том числе и услуг как товара), сопряжённые секторы и потребительскую аудиторию. Она является пограничной область материальной и непроизводственных сфер экономики (рис. 2).



Рис. 2. Место игровой индустрии в экономике мира

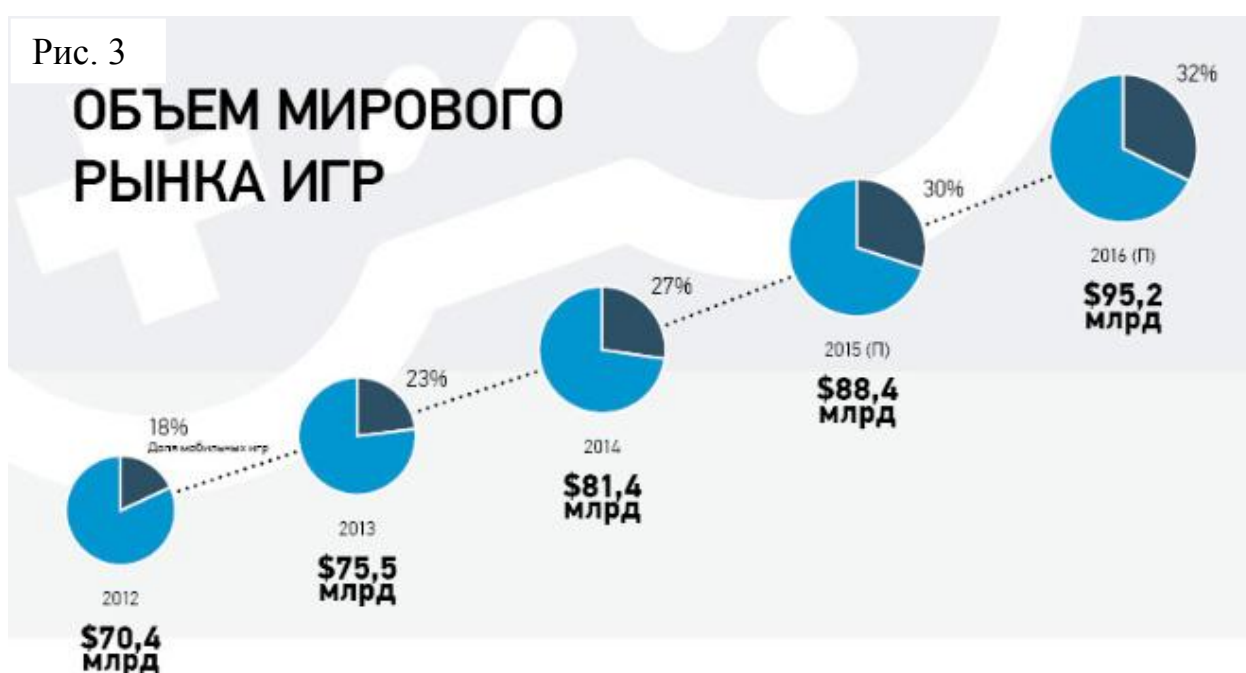
Видеоигры стали самым быстрорастущим сегментом мировой индустрии развлечений. Вероятно, ни одна отрасль экономики за столь короткий срок не пережила так много потрясений и технических революций. Ныне видеоигры не просто доказали свое право на существование - они начали экспансию в иные сферы жизни и стали важнейшей частью массовой культуры.

По мере развития компьютерных технологий, увеличивался и размер групп разработчиков, так как увеличивающаяся сложность графики и программирования в целом требовала все большего штата специалистов. В

настоящее время стоимость разработки может достигать десятков миллионов долларов, даже если разработчики используют связующее программное обеспечение и полностью готовые игровые движки. Большинство профессионально выполненных компьютерных игр разрабатываются в течение от одного до трех лет, что создает повышенные требования к бюджету игры.

Для снижения издержек некоторые разработчики переключаются на использование других способов распространения игр, например, цифровая дистрибуция.

В настоящее время компьютерные игры вносят значительный вклад в мировую экономику ввиду большого успеха продаж основных игровых систем и игр вроде Call of Duty: Black Ops, заработавшая в течение первых 5 дней продаж более \$600 млн, что стало мировым рекордом пятидневных продаж среди фильмов, книг и компьютерных игр (рис. 3). Продажи игры превысили продажи фильма Человек-паук 3: Враг в отражении, начавшиеся в те же выходные, а также предыдущий рекорд среди игр, установленный Halo 3. На успехах индустрии компьютерных игр смогло заработать множество людей, включая бывшего президента Nintendo и одного из богатейших людей Японии Хироси Ямаути.



На сайте NewZoo.com приведен отчёт «Global Games Market Report», в котором представлена информация по валовому обороту игровых индустрий в разных странах за 2014 год (таблица 2). Отчёт приблизительный (в рамках целой индустрии всё учесть невозможно), но это официальные цифры, наиболее приближенные к реальности.

Для лучшего понимания следуют пояснить некоторые термины.

Валовой оборот — это сумма продукции, произведенной за определенный период во всех подразделениях, входящих в состав производственного объекта, независимо от направления ее фактического использования, формы и степени готовности.

Валовая продукция — показатель, характеризующий объем производства во всех отраслях материального производства. Для хозяйствующего субъекта валовая продукция равна разнице между валовым оборотом и внутрипроизводственным оборотом.

В оригинальной статье приведены данные по 100 странам. Мы ограничимся форматом 12, так как Россия находится именно на 12 месте [5].

Таблица 2

Global Games Market Report 2014

Ранг	Страна	Численность населения страны	% населения в интернете	Количество интернет пользователей	Продаж на 1 человека, \$	Валовой объем продаж за год, \$
1	United States of America	322 583 006	85,03	274 292 330	74,68	20 484 628 000
2	China	1 393 783 836	50,30	701 073 270	25,48	17 866 677 000
3	Japan	126 999 808	80,05	101 663 346	120,20	12 219 552 000
4	Germany	82 652 256	86,00	71 080 940	49,64	3 528 196 000
5	United Kingdom	63 489 234	87,38	55 476 893	61,76	3 426 259 000
6	Republic of Korea	49 512 026	86,10	42 629 854	78,73	3 356 202 000
7	France	64 641 279	87,00	56 237 913	46,39	2 608 818 000
8	Canada	35 524 732	89,77	31 890 552	53,87	1 717 991 000

9	Italy	61 070 224	60,40	36 886 415	41,05	1 514 067 000
10	Spain	47 066 402	79,40	37 370 723	39,85	1 489 366 000
11	Brazil	202 033 670	58,70	118 593 764	11,29	1 339 375 000
12	Russian Federation	142 467 651	61,81	88 059 255	12,98	1 143 197 000

1-ое место по валовому объёму продаж совершенно естественно занимают США – 20,5 миллиардов долларов в год. \$74 на каждого интернет пользователя.

2-ое место занимает Китай – \$17,9 млрд. в год. Но это место им досталось только благодаря большой численности населения. На каждого пользователя приходится лишь по \$25.

3-е место – Япония – \$12,2 млрд. в год. Хотя Япония попала лишь на третье место, но это только из-за её небольшого населения. Если посмотреть на среднестатистический показатель расходов каждого пользователя, то становится очевидно, что Япония стоит на 1-ом месте по щедрости к играм, и лидирует с очень большим отрывом - целых 120 долларов тратит каждый человек.

Такой характер распределения мест, так же говорит о развитии наукоёмкости стран, и переходе их на постиндустриальное пространство. По развитию индустрии можно проследить и значимость сферы услуг в том или ином регионе.

Как видим, оборот Российской игровой промышленности расположен на 12 месте. Это лучший показатель среди всех бывших стран СНГ, даже независимо от численности населения. На каждого пользователя российского интернета приходится по 12,98 долларов в год.

Это лишь среднестатистическая цифра. В реальности же получается, что примерно 9 из 10 пользователей вообще не покупают игры, а оставшийся 10-ый человек тратит по 129,8 долларов в год (около 5 000 рублей).

Компьютерные игры — это только верхушка айсберга игровой индустрии. Основным условием для существования компьютерных игр является наличие технических устройств, способных создавать управляемые подвижные

изображения. На сегодняшний момент такими устройствами являются: персональные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты).

1. Компьютер. В России основной игровой платформой является компьютер. Да и по всему миру появление компьютеров не только на рабочих местах, но и в домашних условиях было связано именно с развитием игровой индустрии. Возможно, если бы не существовало компьютерных игр, то и компьютеры остались бы в виде больших шкафов, и использовались бы лишь на особых предприятиях. Их производство превратилось в высокоразвитую структуру, и может представляться конвейерной сборкой. Компьютеры относятся к группе отрасли точного машиностроения.

2. Игровые консоли – по сути, те же компьютеры, но лишь с одной функцией – воспроизведение игр. Узконаправленность этих устройств делает их эффективнее и проще в использовании. В некоторых странах игровые консоли даже популярнее обычных полнофункциональных компьютеров.

Индустрия консольных игр накладывает некие ограничения на разработчиков. Для выпуска игры на консоли необходимо получить лицензию от производителя консоли. Благодаря этому, игроки защищены от низкокачественных игр, но страдают от малого общего количества выпущенных игр.

3. Мобильные устройства по техническим характеристикам гораздо слабее стационарных компьютеров, поэтому мобильные игры выглядят проще и скуднее обычных игр. Но, тем не менее, и среди мобильных игр встречаются свои шедевры.

География игровой индустрии

Географию игровой индустрии легче изучать с помощью нанесения на карту определенных критериев. Допустим нанесем на карту мира разными цветами, валовый объем продаж за год всех стран (Приложение 1). На другую нанесем издателей видеоигр, на третьих производителей игровых приставок и компьютеров (Приложение 2 и 3). Развитие игровой индустрии идет с развитием государства, с улучшением уровня жизни в стране, технологий, инфраструктуры. Основными центрами являются США и Япония. Например компания SONY одна из самых крупных компаний в мире в области домашних развлечений и музыки. Она производит ноутбуки, цифровые камеры, MP3, аудиоплееры, мобильные телефоны и игровые приставки. Из всех представленных направлений именно приставки являются наиболее прибыльными. И самым удивительным фактом является то, что компания получает от этого продукта денег столько же, сколько от всех других вместе взятых. В дальнейшем некоторые компании поступят таким же образом. В европейских странах (Германия, Франция, Англия) прямо сейчас идет зарождение крупных игровых компаний, что послужит новым доходом для государства в экономической сфере.

Не стоит забывать, что по развитию видеоигровой индустрии можно отследить и развитие сопряженных секторов экономики. Если мы возьмем страну с индустриальным типом, развитие видеоигр будет слабым, так как основные запросы общества удовлетворяет производство. Не даром самыми развитыми странами в точном машиностроении и видеоигровой индустрии являются: Япония, США и европейские страны «большой шестерки».

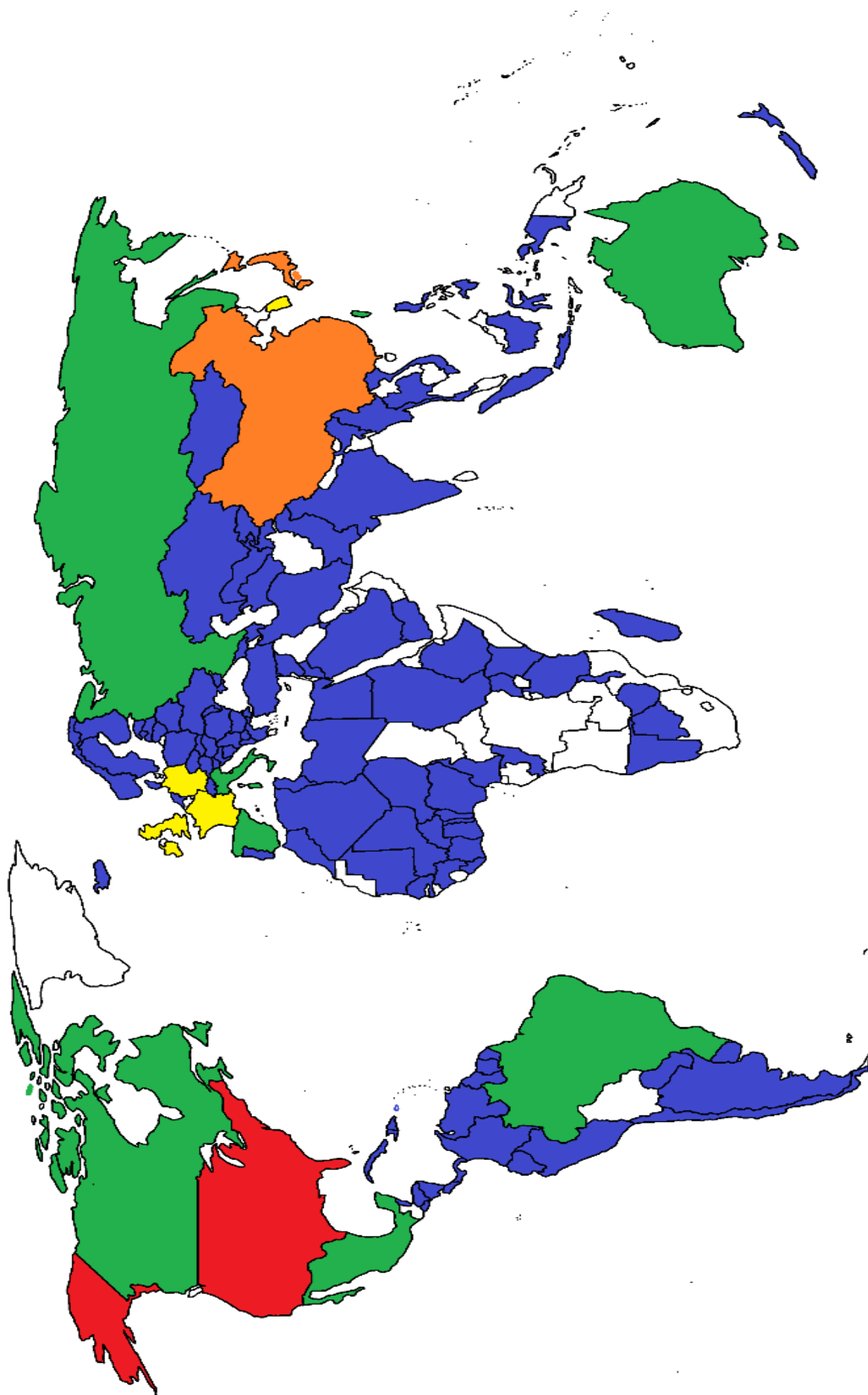
Заключение

Изучив структуру игровой индустрии, мы выявили что, она имеет прямое отношение к экономическому сектору мира. Занимая пограничное место и являясь универсальным источником дохода. С одной стороны, игровая индустрия отрасль производственной сферы (игровые приставки, компьютеры и мобильные телефоны), а с другой стороны непроизводственной (видеоигра). Как и другие она имеет свое географическое размещение. Данные выводы делают игровую индустрию приемлемой для изучения по предмету географии, информацию из работы будет реализована в элективном курсе.

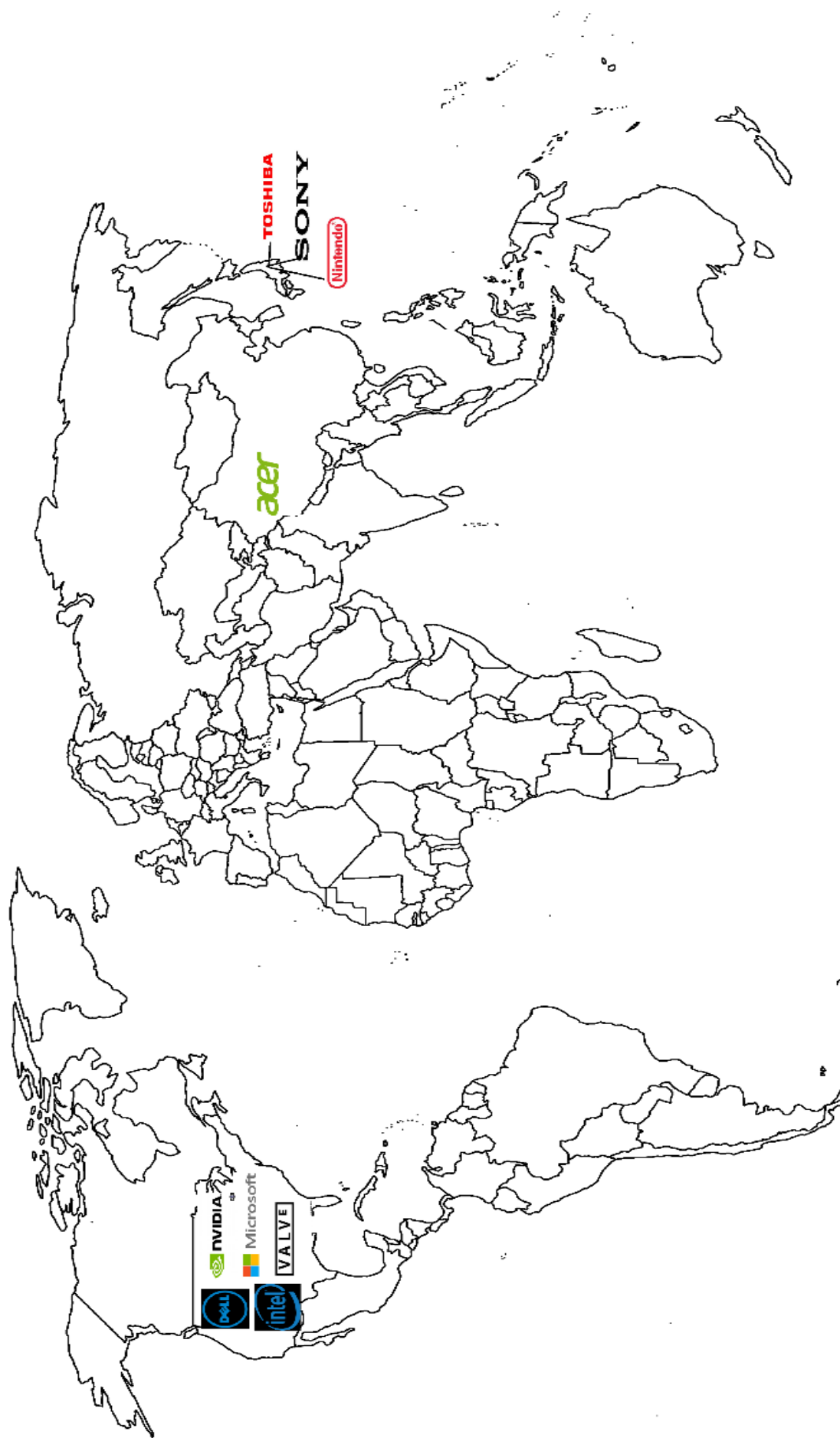
Библиографический список

1. Издатели [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gametarget.ru>
2. Индустрия компьютерных игр [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org>
3. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://gamesisart.ru>
4. Сторчева М. А Основы экономики [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://be.economicus.ru>
5. Top 100 Countries by Game Revenues [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.newzoo.com>

Валовый объем продаж игровой индустрии за 2014 год в \$



География производителей игровых приставок и компьютеров



Программа элективного курса

«Индустрия видеоигр на стыке наук»

Пояснительная записка

Игры положили начало целой новой культуре со своими мега звёздами, языком и уникальными социальными событиями, и мероприятиями. И это всё глубоко проникло в нашу повседневную жизнь. Появляются не только журналы, сайты и ТВ программы, посвященные играм, но и разделы о них сейчас включаются в ведущие таблоиды. А в таких странах, как Корея, где игры стоят на 1 месте по способу времяпровождения, существует даже 3 ТВ канала, посвящённых играм, с соревнованиями, которые освещаются по основным каналам сразу после новостей.

Видеоигра - это новый фильм или футбол, это одновременно и предмет мировой страсти, и новый способ поддержки бренда. Она настолько же распространена, как спорт, также привлекательна с коммерческой точки зрения, как кино, и также подвергается цифровой обработке, как музыка. Возможности, которые открываются вокруг игровой платформы, невиданные ранее. Понимание этих возможностей – обязанность каждого агентства, каждого лидирующего бренда и всех маркетологов.

Около 83 % людей, проживающих в разных уголках Европы, играют в компьютерные игры 2-3 раза в день, что приравнивается практически к потребности в еде, воде, просмотру телевизора, как один из способов.

Поэтому важно понимать географию экономики игровой индустрии, важно быть осведомленным в данном направлении для всеобщего развития и построения межпредметных связей.

Тип: межпредметный.

Цель: способствовать формированию знаний о истории, развитии, распространении игровой индустрии как отрасли экономики за счёт метапредметности и изучения нового материала.

Задачи:

- способствовать формированию знаний об экономике видеоигр;
- способствовать пониманию стадий и циклов производства видеоигровых продуктов;
- сформировать навыки игровой культуры;
- научить логическому мышлению в проработке продукта видеоигровой индустрии;
- продолжить формирование навыков самостоятельной работы;
- научить обучающихся осуществлять выбор рационального метода решения задач и обосновывать сделанный выбор.

Методы: словесный, наглядный, практический.

Формы: урок-лекция, урок-диалог, урок-семинар, урок-турнир, урок-дискуссия, мозговая атака, урок-фантазия, урок-восхождение.

Ожидаемые результаты:

Личностные. Умение самостоятельно работать, воспитание игровой культуры, формирование ЗУН, формирование навыка самостоятельного поиска материала.

Метапредметные. Научить пользоваться ИКТ, научить правилам техники безопасности, способствовать получению знаний по информатике.

Предметные. Умение географического мышления, развитие навыков работы с картами.

Учебно – тематическое планирование

№	Тема	Количество часов	Форма проведения
1	Введение в тему элективного курса.	1	Урок-лекция
2	Структура видеоигровой индустрии. Экономический и культурный аспект.	1	Урок-лекция, урок-диалог
3	Уровни видеоигровой индустрии.	1	Урок-лекция
4	Межотраслевые связи видеоигровой индустрии.	1	Мозговая атака
5-6	География игровой индустрии. Самые крупные производители.	2	Урок-лекция, урок-семинар
7-8	Продажи по странам мира. Затраты людей на игры.	2	Урок-лекция
9-10	Объемы доходов игровой индустрии и их динамика.	2	Урок-лекция
11	Видеоигра. Разработка, аутсорсинг, продажа.	1	Урок-фантазия
12-13	Изучение цикла производства игр и их продажи на примере компьютерной игры «Game Dev Tycoon».	2	Урок-игра, урок-турнир, урок-зачет
14	Русскоязычный рынок видеоигр. Самые влиятельные люди видеоигровой индустрии России и стран СНГ.	1	Урок-лекция, урок-семинар
15	Прогнозы развития игровой индустрии в России и странах СНГ.	1	Урок открытых мыслей
16	Игровые выставки. Их роль в развитии игровой индустрии.	1	Урок-лекция, урок открытых мыслей
17	Итоговое занятие.	1	Урок-зачёт

Содержание курса

Тема № 1. Введение в тему элективного курса.

Многие считают, что игровая индустрия это ни что иное как маленькое развлечение, которым занято небольшое количество людей. Однако перейдем к определению что же такое индустрия компьютерных игр. *Индустрия видеоигр* — сектор экономики, связанный с разработкой, продвижением и продажей видеоигр. В неё входит большое количество специальностей, по которым работают тысячи человек по всему миру.

Тема № 2. Структура игровой индустрии. Экономический и культурный аспект.

Индустрия видеоигр – совокупность различных компаний, сообществ и отдельных личностей, а также технологий и процессов, которые вместе образуют полный цикл производства (разработка, продажа, продвижение, потребление) видеоигр. Структурно игровая индустрия состоит из 6 различных уровней производства.

Экономический аспект. Зарождение игровой индустрии началось в 1970-х годах одновременно с продажей первых компьютеров, рассчитанных на массового потребителя. За 40 с небольшим лет индустрия компьютерных игр развилась до таких масштабов, что уже во многом опережает своих ближайших конкурентов: киноиндустрию, музыкальную индустрию, шоу-бизнес. А также является одним из двигателей технологии. С каждым годом в индустрии появляются нововведения, которые уже направлены не только на развлечение, но и на улучшения качества жизни.

Многие разработчики рассматривают индустрию компьютерных игр лишь как сектор экономики, в котором можно неплохо заработать. Но, на самом деле, создание видеоигр — это ещё и инструмент культуры.

Тема № 4. Уровни игровой индустрии.

1-й уровень – Платформы. Основным условием для существования компьютерных игр является наличие технических устройств, способных

создавать управляемые подвижные изображения. На сегодняшний момент такими устройствами являются: персональные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты).

2-й уровень – Программное обеспечение. Управление техническими устройствами осуществляется с помощью компьютерных программ. Игры являются такими же программами. Изначально компьютерные игры создаются с помощью программного кода, но в последнее время стали появляться особые программы – игровые движки (game engine).

3-й уровень – Разработка игры. Имея готовую игровую платформу и специальные программы, разработчики создают компьютерные игры из своих творческих идей.

В разработке компьютерных игр участвуют специалисты самых разных профессий. Это и игровые программисты; и художники, дизайнеры, левел дизайнеры; и композиторы, аранжировщики, актеры.

4-й уровень – Издание. Продажей созданных компьютерных игр занимаются не сами разработчики, а издательские компании. Обычно заявляется, что задача издательства – полное материально-техническое обеспечение процесса разработки игры. Но это верно лишь для одного из вариантов отношений между разработчиками и издателями.

5-й уровень – Распространение и СМИ. Просто выпустить игру в продажу – недостаточно для хорошего результата. О появлении игры ещё нужно сообщить как можно большему числу потенциальных игроков. Этой задачей занимаются различные средства массовой информации, в основном - игровая журналистика.

6-й уровень – Потребление (Игроки). Все предыдущие слои игровой индустрии были бы бесполезны, если бы не существовало игроков – тех, кто заинтересован в появлении всё новых игр, тех, кто готов платить за труды авторов. Игрок – это одновременно и источник прибыли всей игровой

индустрии, и ценитель творчества разработчиков, и потенциальный участник других слоёв игровой индустрии.

Тема № 4. Межотраслевые связи видеоигровой индустрии.

Современные видеоигры — одни из самых требовательных приложений на ПК. Многие мощные компьютеры покупаются геймерами, которые требуются для запуска новейших игр, в которых используются самые передовые технологии. Таким образом, игровая индустрия тесно связана с индустрией производства центральных процессоров и другие компонентов ПК. Мы никогда не задумывались из чего сделаны компьютеры? Какие материалы нужны для производства компакт дисков? Как происходит процесс запуска видеоигры? И почему видеоигру можно скачать с интернета?

Тема № 5-6. География игровой индустрии. Самые крупные производители.

Практически все развитые экономические страны имеют собственные игровые студии, которые наравне с киностудиями или автомобильными производителями считаются национальным достоянием и приносят своей стране существенные прибыли в виде налоговых отчислений. На данных уроках мы рассмотрим страны-лидеры областей компьютеризации и зарождения видеоигровой индустрии.

Тема № 7-8. Продажи по странам мира. Затраты людей на игры.

На сайте NewZoo.com приведен отчёт «Global Games Market Report», в котором представлена информация по валовому обороту игровых индустрий в разных странах за 2014 год. Отчёт приблизительный (в рамках целой индустрии всё учесть невозможно), но это официальные цифры, наиболее приближенные к реальности.

В настоящее время компьютерные игры вносят значительный вклад в мировую экономику ввиду большого успеха продаж основных игровых систем и игр вроде Call of Duty: Black Ops, заработавшая в течение первых 5

дней продаж более \$600 млн, что стало мировым рекордом пятидневных продаж среди фильмов, книг и компьютерных игр.

Тема № 9-10. Объемы доходов игровой индустрии и их динамика.

Аналитическая фирма DFC Intelligence во второй половине 2014 года предоставила прогноз развития объемов продаж видеоигр до 2019 года. Основная идея прогноза – в 2019 году рынок видеоигр преодолеет отметку в 100 миллиардов долларов. Затронем тему дальнейшего развития рынка видеоигр, вплоть до фантастического сценария.

Тема № 11. Игра. Разработка, аутсорсинг, продажа.

Разработкой видеоигр занимается разработчик, который может быть представлен как одним человеком, так и фирмой. Процесс меняется в зависимости от компании и проекта. Обычно она включает несколько этапов.

Планы касательно аутсорсинга рассматривают на этапе подготовки производства; именно тогда рассчитывают необходимые временные и финансовые затраты на работу, которая будет произведена вне компании-разработчика.

В настоящее время стоимость разработки может достигать десятков миллионов долларов, даже если разработчики используют связующее ПО и полностью готовые игровые движки. Большинство профессионально выполненных компьютерных игр разрабатываются в течение от

Тема № 12-13. Изучение цикла производства игр и их продажи на примере компьютерной игры «Game Dev Tycoon».

«Game Dev Tycoon» — это бизнес-симулятор компании по созданию игр. Действие игры начинается в 80-тых годах, когда только появляется игровая индустрия. Цель игры

Добиться успеха своей компании в течение 30 лет. Открывать все большие и просторные офисы, создать лабораторию и начать производство собственной консоли. Знакомство с этой игрой позволит полностью окунуться в суть игровой индустрии.

Тема № 14. Русскоязычный игровой рынок. Самые влиятельные люди игровой индустрии России и стран СНГ.

Актуальные данные за 2014 год — сборная информация игровой индустрии (мобильные и онлайн игры):

- 58% Россиян играет в те или иные жанры игр
- Средний возраст игрока — 30 лет
- 68% всех игроков взрослые люди (старше 18 лет)
- 45% всех игроков России — женщины
- Почти каждый 2-ой игрок семейный человек
- 51% семейных людей имеют хотя бы 1 устройство с доступом в игры в доме
- Около 89% родителей играют в игры вместе со своими детьми (чаще всего детские игры)
- 77% всех игроков играют хотя бы 1 час в неделю
- 36% играет в игры на своих смартфонах

Многие задаются вопросом: что вообще можно заработать, создавая компьютерные игры в России? На какие суммы можно рассчитывать? Можем вычислить общую денежную ёмкость отечественного игрового рынка, сложив валовые обороты всех русскоязычных стран.

Рынок видеоигр растет благодаря людям — идеологам, бизнесменам, популяризаторам. Они — самые влиятельные люди в русскоязычной игровой индустрии.

Тема № 15. Прогнозы развития игровой индустрии в России и странах СНГ.

Рынок видеоигр стал одним из самых быстрорастущих как в мировой, так и в российской индустрии развлечений. В 2012 году рынок компьютерных игр в России вырос до 1,3 млрд долларов и обогнал кинопрокат по темпам роста и объему. По данным аналитиков Mail.ru Group, на онлайн-игры пришлось 64% общего оборота, или 864 млн долларов. В

частности, 402 млн долларов заработали многопользовательские игры (ММО), 353 млн - социальные игры, 99 млн - мобильные игры, 10 млн - казуальные игры (например, "Тетрис"). Офлайн-игры заняли 36%, или 485 млн долларов в общем обороте рынка: в частности, 209 млн долларов принесли игры для ПК, 276 млн - консольные. По прогнозам экспертов консалтинговой компании, PwC, к 2015 году доходы от продаж игр в России достигнут 1,7 млрд долларов.

По данным исследования Mail.ru Group, сейчас самая значительная доля в игровой индустрии приходится на многопользовательские онлайн-игры (ММО-игры) - 30%, и социальные игры (то есть игры через социальные сети) - 26%. Доля рынка мобильных игр в общем объеме игровой индустрии занимает около 7%. "Российский рынок остается terra incognita: серьезных исследований того, что в нем происходит, практически нет. С этим рынком связано много мифов, которые нужно развенчивать - это относится и к образу геймера, и к постулату, что компьютеры "съедают" живое общение, и ко многим распространенным заблуждениям относительно игр", - считают авторы исследования.

Тема № 16. Игровые выставки. Их роль в развитии игровой индустрии.

Лучший способ рассказать о новой компьютерной игре – показать её на одной из международных выставок. Выставки – главный источник новой информации в игровой индустрии.

Есть множество ежегодных игровых выставок: Electronic Entertainment Expo (E3), Game Developers Conference (GDC), Gamescom, ИгроМир, КРИ, IGF, IndieCade.

Тема № 17. Итоговое занятие.

Подведение итогов пройденного материала. Проведение теста по пройденному материалу. Анкетирование по актуальности элективного курса.

Примерные методические рекомендации

Тема № 4. Уровни игровой индустрии.

Цель: сформировать знания по теме, через изучение нового материала и использования наглядных средств информации.

Форма проведения: урок-лекция.

Оборудование: презентация, проектор, компьютер.

Ход занятия

Ход урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Организационный момент	Приветствует учащихся, отмечает присутствующих.	
2. Изучение нового материала	<p>Основным условием для существования компьютерных игр является наличие технических устройств, способных создавать управляемые подвижные изображения. На сегодняшний момент такими устройствами являются: персональные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты).</p> <p>1. Компьютер. В России основной игровой платформой является компьютер. Да и по всему миру появление компьютеров не только на рабочих местах, но и в домашних условиях было связано именно с развитием игровой индустрии. Возможно, если бы не существовало компьютерных игр, то и компьютеры остались бы в виде больших шкафов, и использовались бы лишь на особых предприятиях. Они так же являются важными в процессе создания игры, потому что весь процесс разработки игры идет на компьютерах. Персональные компьютеры являются самыми «мощными» платформами по части производительности. Главной проблемой игр на РС – пиратство.</p> <p>2. Игровые консоли – по сути, те же компьютеры, но лишь с одной функцией – воспроизведение игр. Узко направленность этих устройств делает их эффективнее и проще в использовании. В некоторых странах игровые консоли даже популярнее обычных полнофункциональных компьютеров.</p> <p>Индустрия консольных игр накладывает некие ограничения на разработчиков. Для выпуска игры на консоли необходимо получить лицензию от производителя консоли. Благодаря этому, игроки защищены от низкокачественных игр, но страдают от малого общего количества выпущенных игр.</p>	Слушают, конспектируют.

	<p>Консоли и игры для них занимают самую большую часть игрового рынка. В 2010 году продажа игровых консолей, аксессуаров и игр принесли 2\3 всего дохода игровой индустрии, а в 2011 году этот сегмент рынка вырос еще на 4%. Пусть процент роста не очень впечатляет, но эта отрасль остается самой большой и самой стабильной. Лидерами среди игровых консолей являются Nintendo, Xbox и Sony.</p> <p>3. Мобильные устройства по техническим характеристикам гораздо слабее стационарных компьютеров, поэтому мобильные игры выглядят проще и скуднее обычных игр. Но, тем не менее, и среди мобильных игр встречаются свои шедевры. Не смотря на успех сегмента в целом, мобильные консоли переживают не лучшие времена. Геймеры теряют интерес к ним из-за появления планшетов и современных мобильных телефонов, поддерживающих игры с потрясающей графикой.</p>	
--	---	--

Тема № 5--6. География игровой индустрии. Самые крупные производители.

Цель: сформировать знания по теме, через организацию самостоятельной деятельности учащихся.

Форма проведения: урок-семинар.

Оборудование: доска, проектор, компьютер.

Ход урока

Ход урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Организационный момент	Приветствует учащихся, отмечает присутствующих.	
2. Доклады учащихся	<p>На предыдущем уроке по данной теме учащимся было дано задание подготовить доклады о «компаниях игровой индустрии».</p> <p>Список компаний:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Electronic Arts</u> 2. <u>Ubisoft Entertainment</u> 3. <u>Новый Диск</u> 4. <u>СофтКлуб</u> 5. <u>Activision</u> 6. <u>Sega Corporation</u> 7. <u>Microsoft Studios</u> 8. <u>Sony Computer Entertainment</u> 9. <u>Sony Computer Entertainment Europe</u> 10. <u>Deep Silver</u> <p>Дополнять или поправлять учеников по ходу докладов.</p>	Доклады учащихся.

3. Подведение итогов	Подведение итога темы. Географические аспекты игровой индустрии, выводы.	
----------------------	--	--

Тема № 12-13. Изучение цикла производства игр и их продажи на примере компьютерной игры «Game Dev Tycoon».

Цель: сформировать знание по пройденному материалу через использование ИКТ технологий.

Форма проведения: урок-турнир.

Оборудование: доска, компьютеры.

Ход урока

Ход урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Организационный момент	Приветствует учащихся, отмечает присутствующих.	
2. Проведение турнира	<p>«Game Dev Tycoon» — это бизнес-симулятор компании по созданию игр. Действие игры начинается в 80-тых годах, когда только появляется игровая индустрия.</p> <p>Игрок начинает с того, что дает имя себе и своей будущей компании. Далее игрок может создавать свои игры, выбирая тематику игры, жанр, платформу и движок игры. Также на протяжении 25—42 лет будут выходить приставки от известных компаний. Sony в игре будет представлен как Vonny, Microsoft — как Micronoft, Nintendo называется Ninvento, Sega называется Vena и т. д.</p> <p>Цель игры: Добиться успеха своей компании в течение 30 лет. Открывать все большие и просторные офисы, создать лабораторию и начать производство собственной консоли.</p> <p>На предыдущем уроке произошло знакомства с данной игрой.</p> <p>Турнир заключается в том, что во время урока учащиеся будут играть в эту игру, и в конце будут подведены итоги. Кто больше преуспел и, кто меньше.</p>	Участвуют в турнире.
3. Подведение итогов	Выявление победителя. (Награждение)	
4. Домашнее задание	Анализ профилей игры, запись удачных комбинаций и решений по ходу игры, выявление ошибок.	Запись домашнего задания.

Образовательные ресурсы

Для учителя:

1. <http://gamesisart.ru>
2. <http://kanobu.ru>
3. <http://www.gamedev.ru>
4. <http://emirr.ru>
5. <http://disgustingmen.com>
6. <http://www.dtf.ru>

Для ученика:

1. <http://www.rg.ru>
2. <http://www.tehnari.ru>
3. <http://www.sunhome.ru/psychology/11791>
4. <http://ru.riotpixels.com>
5. <http://rarib.ru>
6. <http://www.thg.ru>