

субъекта); *конативный* (поведение, направленное на регуляцию собственных эмоциональных состояний и помощь в этом окружающим, владение соответствующими приемами на уровне навыка). На основе описанной структуры можно предложить систему критериев развития ЭК подростков. В нее входят: способность распознавать свои эмоции; признание ценности эмоциональных переживаний; общий позитивный эмоциональный фон (настроение) при достаточной гибкости эмоциональных реакций; стрессоустойчивость; развитая эмпатия, а также способность понимать, как одна эмоция может повлиять на другую; целенаправленное использование эмоций в деятельности и в общении.

А. Жупинская

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ

Компьютерная игра – виртуальная интерактивная модель объективной реальности, позволяющая имитировать реальную деятельность, увеличивая степень активности учащегося. Она дает возможность моделировать интерактивные ситуации морального выбора. Анализируя компьютерные игры как средство нравственного воспитания, можно отметить различное воздействие разных типов игр (наибольшая степень воздействия – для игр от первого лица, наименьшая – с видом сверху), а также различие в воспитывающем потенциале игр различных жанров. Так, наибольшую вариативность в возможностях создания ситуаций морального выбора демонстрируют RPG, меньшую – симуляторы и стратегии.

Воспитательный потенциал данных видов игр состоит в моделировании редких ситуаций, масштабности, напряженности ситуаций выбора, эмоциональной вовлеченности, возможности проследить последствия сделанного выбора, наличии наглядной шкалы нравственного развития персонажа, общественной оценки поступка.

Используя компьютерные игры как средство воспитательного воздействия, следует учитывать возрастные ограничения и степень сложности ситуаций выбора. Существуют как игры с четкой оппозицией добра и зла, предоставляющие однозначный выбор, так и противоречивые в сюжете игры с неоднозначным выбором. Последние адресуются старшим подросткам и старшим школьникам, сопровождаются анализом и совместным обсуждением со сверстниками и учителями, так как, оставаясь достаточно формализованной программой, игра не может учитывать весь спектр решений, доступный реальному человеку. Кроме того, следует учитывать мотивацию принимаемых в игре решений: зачастую положительный моральный выбор связан с дополнительными трудностями в прохождении. Важно отличать собственно нравственные мотивы от соревновательных. Наиболее частыми мотивами в прохождении игр являются: погружение в новую реальность

и новые возможности, стремление к идеалу, стремление победе. Наиболее продуктивный мотив – саморазвития и стремления к идеалу, но возможно использование и мотива новых возможностей. Так же учитываются личные особенности, в частности воздействие игр на психику. Психологи выделяют закономерности между стилем прохождения игры и особенностями характера личности.

Так как игра представляет собой только имитацию деятельности, она не должна подменять собой реальную самостоятельную творческую деятельность. Разнообразие видов деятельности, кроме всего прочего, позволяет избежать потери связи с реальностью, ухода в виртуальный мир и, как следствие, компьютерной зависимости, за что часто как раз и критикуют компьютерные игры. В свою очередь, игровая индустрия предлагает в сюжетах все более разнообразные ситуации морального выбора, которые целесообразно было бы изучать и по возможности использовать.

М. Сердечный

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Исследователь Я. А. Коменский еще в XVII веке предлагал «учить всему легко и приятно, как бы играючи, чтобы все дело воспитания людей действительно можно было называть школой-игрой». В современное время ученые называют игру феноменом, так как она способна перерасти в обучение, творчество, терапию. В средней и высшей школе ее используют как метод обучения и средство активизации учебного процесса. В нашей работе мы рассматриваем, исходя из их функциональных особенностей, коммуникативные игры, которые решают задачу освоения диалектики общения на иностранном языке.

Коммуникативную игру на уроках иностранного языка трактуют как вид учебных заданий, игровых приемов и ситуаций, основное назначение которых состоит в организации иноязычного общения в процессе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы, заключающейся в обмене информацией в ходе совместной речевой деятельности. Коммуникативные игры бывают разных видов. Например, основанные на *приеме ранжирования*. Этот прием подразумевает распространение предметов в порядке значимости, важности их предпочтения. В игре обычно возникает дискуссия, так как есть различия в точках зрения при ранжировании, и учащиеся аргументируют свой выбор в парах или группах. Существуют коммуникативные игры, *основанные на преднамеренном создании различий в объеме информации* учащихся, то есть основанные на принципе информационного разрыва (пробела в информации). Этот прием предполагает неравномерное распределение определенной информации между партнерами по общению, что стимулирует их речевую активность и желание выяснить