

ISSN 2415 - 8771

**ИНТЕРНАУКА**  
*internauka.org*

**СССХХХVI МЕЖДУНАРОДНАЯ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ  
КОНФЕРЕНЦИЯ**



**47(336)**

**МОЛОДОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ:  
ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

**«МОЛОДОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ:  
ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ»**

*Сборник статей по материалам СССХХХVI международной  
научно-практической конференции*

№ 47 (336)  
Декабрь 2023 г.

Издается с декабря 2015 г.

Москва  
2023

УДК 08  
ББК 97  
М75

Председатель редакционной коллегии:

**Ходакова Нина Павловна** – д-р пед. наук, проф. Московского городского педагогического университета, чл.-кор. Академии информатизации образования, проф. Европейской и международной Академии Естествознания, почетный профессор и почетный доктор наук Российской Академии Естествознания.

Редакционная коллегия:

**Виштак Ольга Васильевна** – д-р пед. наук, канд. тех. наук, зав. кафедрой Информационных систем и технологии Балаковского института техники, технологии и управления (филиал) ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный технический университет им. Гагарина Ю.А.»;

**Дейкина Алевтина Дмитриевна** – д-р пед. наук, проф. кафедры теории и практики преподавания русского языка и русского языка как иностранного (ТППРЯиРКИ) Московского государственного педагогического университета (МПГУ). Руководитель научной школы «Аксиологическая лингвометодика: мировоззренческие и ценностные аспекты в школьном и вузовском преподавании»;

**Добротин Дмитрий Юрьевич** – канд. пед. наук, доц. Московского городского педагогического университета;

**Напалков Сергей Васильевич** – канд. пед. наук, ст. препод. Арзамасского филиала ФГАОУ ВО «Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского».

**М75 Молодой исследователь: вызовы и перспективы.** сб. ст. по материалам СССXXXVI междунар. науч.-практ. конф. – № 47(336). – М., Изд. «Интернаука», 2023. – 391 с.

ISSN 2415-8771

ББК 97

ISSN 2415-8771

<b>Оглавление</b>	
<b>Доклады конференции на русском языке</b>	<b>12</b>
<b>Гуманитарные науки</b>	<b>12</b>
<b>Секция 1. Искусствоведение</b>	<b>12</b>
ИДЕНТИФИКАЦИЯ ТВОРЧЕСТВА СЕТЕРКАНКАЖЫ МУРСАНУЛЫ К АЛТАЙ-ТАРБАГАТАЙСКОЙ ШКОЛЕ Мауетбек Лунара Мауетбекқызы	12
<b>Секция 2. Краеведение</b>	<b>24</b>
ПАТРИОТИЗМ В ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО СТУДЕНТА Аникина Оксана Александровна Шляхтина Ирина Александровна Зейналов Гусейн Гардаш оглы	24
<b>Секция 3. Лингвистика</b>	<b>29</b>
РОЛЬ ЯЗЫКОВОЙ НОРМЫ В ФУНКЦИОНИРОВАНИИ ЯЗЫКА Чан Лэ	29
<b>Секция 4. Педагогика</b>	<b>32</b>
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИХ РОЛЬ В СОЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ Викулина Евгения Александровна Зими́на Лилия Владимировна	32
ПРИМЕНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ ДЛЯ ИНТЕНСИФИКАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В ВУЗАХ Ладанов Владимир Ильич Пастухов Алексей Алексеевич	37
ПРОЕКТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Марзи Честек-кат Кара-катовна Петрова Светлана Владимировна	41
ОРГАНИЗАЦИЯ ОРФОЭПИЧЕСКОЙ РАБОТЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ Хащенко Татьяна Сергеевна	48
<b>Секция 5. Психология</b>	<b>52</b>
ОСОБЕННОСТИ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ВЫГОРАНИЯ ПЕДАГОГОВ Жолдасова Зайтуна Талгатовна Мирза Наталья Викторовна Манашова Гульмира Нурлановна	52

## **СЕКЦИЯ 4.**

### **ПЕДАГОГИКА**

#### **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИХ РОЛЬ В СОЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ**

***Викулина Евгения Александровна***

*студент,  
Сибирский Государственный Индустриальный Университет,  
РФ, г. Новокузнецк*

***Зими́на Лилия Владимировна***

*научный руководитель, ст. преподаватель  
Кафедра непрерывного педагогического образования и методики обучения,  
Сибирский Государственный Индустриальный Университет,  
РФ, г. Новокузнецк*

Система образования постоянно совершенствуется. К числу крупномасштабных инноваций в сфере образования можно отнести компьютеризацию.

Сейчас каждый школьник имеет в своём личном пользовании ноутбук, планшет или телефон с выходом в интернет. Благодаря компьютеру, у человечества появилось много новых возможностей, в том числе и для развития детей. Легкий доступ к информации, обучающие программы, интерактивные доски, программы для творчества, которые значительно увеличивают образовательные возможности детей.

Внедрения компьютерной техники в образовании позволяет использовать компьютеры в качестве средства обучения, в качестве средства творческого развития обучаемого, а также в качестве средств автоматизации процессов контроля, коррекции, тестирования и психодиагностики.

Возможности компьютера могут способствовать не только обеспечению первоначального становления личности ребенка, но и выявлению, развитию у него способностей, формированию умений и желания учиться, а также делают учебный процесс более привлекательным для обучающихся.

Но всё же, главным мотивом приобретения компьютера для многих занятых родителей является обеспечение игрового досуга для детей. При этом компьютер принимает на себя роль более активного развлекательного устройства, чем обыкновенный телевизор или друзья.

Однако следует отметить, что порой о компьютере думают, как о друге, который может заинтересовать ребёнка, тем самым освобождая родителей от этой необходимости. Взрослые и не подозревают, какую ошибку они совершают в этот момент, ведь компьютер – это мощное средство воздействия на человека.

Для детей игра – это средство познания окружающего мира и самая доступная форма деятельности. Игру, как ведущий вид деятельности ребенка, рассматривали многие отечественные ученые: Л.С. Выготский, Я.Л. Коломинский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев.

Игра обогащает ребенка знаниями, будит его фантазию и воображение, развивает умения и навыки, стимулирует развитие мышления, способствует психическому развитию в целом. Именно игра ведет ребенка от развлечения к развитию.

Большинство детей и даже взрослых не представляют свою жизнь без компьютерных игр.

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра [1].

Разработчики выпускают все больше новых компьютерных игр. Их можно разделить на несколько жанров [3]:

- квесты – задача заключается в достижении определенной цели, но для ее выполнения необходимо будет провести своего героя через ряд преград;
- экшн – игрок принимает участие в игре от своего лица: стреляет по целям, сражается врукопашную, лазает и т. д.;
- ролевые игры – это сюжеты, в которых игрок управляет несколькими персонажами, с их помощью осуществляет определенные цели;
- стратегии – это ряд игр, в которых важно уметь просчитывать ходы соперника и использовать его слабые стороны;

- логические игры и головоломки – это оригинальные и увлекательные игры на логику самого различного типа;

- симуляторы – с помощью таких игр можно почувствовать себя и гонщиком сверхмощного карта, и пилотом сверхзвукового самолета, и астронавтом, покоряющим просторы вселенной;

- азартные игры на логику – это и различные карточные партии, соревнования в шашках, шахматах, нардах и т. д, но в онлайн версии.

Компьютерные игры имеют свои плюсы. Например, к ним можно отнести отличные развивающие характеристики, которые формируют игры, они играют положительную роль в процессе обучения, что подтверждено экспериментами. Среди основных достоинств игры выделяются: развитие логического, абстрактного и творческого мышления, развитие у ребенка воображения, обучение новым навыкам при наблюдении за игровыми действиями. Также эти игры способны развить смелость, реалистичность, лидерство, научить эмоциональной устойчивости.

Несмотря на все плюсы, описанные выше, компьютерные игры имеют и отрицательные качества, влияющие на здоровье человека.

Выделим основные:

1. Неподвижная поза. Это приводит к ослаблению мышечного корсета позвоночника. Длительные статические нагрузки приводят к преждевременному изнашиванию позвонков и межпозвоночных дисков.

2. Нестабильная психика, отсутствие режим дня, физической нагрузки и плохое питание ведёт к проблемам со сном. Возникает бессонница, головные боли, плохой сон. Из-за этого появляется повышенная утомляемость.

Компьютерные игры приносят пользу человеку, только когда он играет осознанно и рефлексировать над результатом. Если бездумно часами напролёт играть, это не улучшит ни внимание, ни коммуникативные навыки, ни интеллект. Более того, если игра будет отнимать слишком много времени, все эти навыки со временем могут пострадать. Пропадёт даже удовольствие, сменившись игровой зависимостью.

Психологи выделяют четыре стадии психологической зависимости [2]:

- Стадия заинтересованности. Ребёнок «присматривается» к игре, ищет в ней хорошее и плохое, «входит» в игровой вкус, стараясь прочувствовать его.
- Стадия увлечённости. На этом этапе, ребёнка начинает тянуть в игру, ему хочется играть в неё ещё и ещё.
- Стадия зависимости. Ребёнок не может ни есть, ни пить, ни думать, ни о чём другом, кроме как об игре.
- Стадия настоящей зависимости. Ребёнок «переселяется» в игровой мир. Он чувствует себя там комфортнее, чем в реальности.

Самым важным фактором для того, чтобы избежать зависимости от компьютерных игр, является соблюдение временных ограничений. Необходимо, чтобы ребёнок каждые 15-20 минут делал перерывы, давал глазам отдохнуть.

И всё же, если ребёнок увлечён компьютерными играми, не нужно его ругать. Лучше постараться научить его играть осознанно. Обсудить, что привлекает его в той или иной игре, и поиграть вместе. Показать, как делают это взрослые, — со вкусом, увлечённо и в действительно свободное время. Ваши отношения от этого только выиграют.

Современный учебный процесс немислим без применения информационных и коммуникационных технологий, без сочетания традиционных средств и методов обучения со средствами ИКТ.

Многие учителя на уроках используют игровые приемы, которые осуществляют за счёт использования ИКТ. Хотелось бы отметить электронную платформу Учи.ру [4]. В школе работать с платформой можно как на уроке, так и во внеурочной деятельности. Платформа даёт возможность каждому ученику осваивать учебный материал играя. Это особенно важно, когда в классе есть дети с особенными потребностями. Так же используются планшеты, компьютеры, электронные доски.

Нельзя сказать, что компьютерные игры – это плохо и надо отказаться от них. Ведь, как и всё, что нас окружает, компьютерные игры могут быть и полезными, и вредными. Кто-то развивает логическое мышление, кто-то забывает про окружающий реальный мир. Но самое главное надо придерживаться принципа – не навреди.

### **Список литературы:**

1. Козионов Д.С., Влияние компьютерных игр на жизнь человека [Электронный ресурс] / Д.С. Козионов. Режим доступа: <https://eee-science.ru/item-work/2021-3553/>.
2. Макарова Е.П., Влияние компьютерных игр на младшего школьника [Электронный ресурс] / Е.П. Макарова. Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/okruzhayushchii-mir/2013/04/02/vliyanie-kompyuternykh-igr-na-mladshego-shkolnika>
3. Томилина А.С., Компьютерные игры, их роль в социализации школьников [Электронный ресурс] / А.С. Томилина. Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/kompiuternye-igry-ikh-rol-v-sotsializatsii-shkolni.html>
4. Учи.ру.: официальный сайт. – URL: <https://uchi.ru/>.