

ПРОБЛЕМА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Л.В. Шкнай
БГПУ, г. Минск

Использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) является одним из основных факторов повышения эффективности современного дошкольного образования. Под ИКТ следует понимать не только компьютеры, но и проекторы, интерактивные доски, цифровые видео- и фотокамеры, наушники, цифровые микроскопы, радиотелефоны, программируемые игрушки и другие подобные устройства [3].

Исследователи отмечают, что использование в образовательном процессе ИКТ позволяет реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подход в обучении, активизировать мыслительные процессы, а также развивать так называемое «алгоритмическое мышление» детей дошкольного возраста (Ю.М. Горвиц, И. Калаш, С.Л. Новоселова, Н.С. Старжинская). Работа с ИКТ также приводит к формированию у детей информационной культуры, под которой понимается не только приобщение к компьютеру, обучение элементам компьютерной графики, но прежде всего формирование психологической готовности к жизни в информационном обществе [7, с.86].

Наиболее широко в настоящее время используются компьютерные игры. Популярность этого игрового средства обуславливается рядом достоинств: привлекательная для ребенка форма, интеграция аудио- и видеозаписи, поощрение правильных ответов героями сказок и мультфильмов.

Несмотря на то, что в литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, единая классификация в настоящий момент отсутствует. Наиболее интересной представляется классификация, предложенная Р.Е. Радеевой и Е.О. Смирновой, основывающаяся на общепринятом делении игр по содержанию и действиям играющего. Авторы предлагают следующее разделение [5].

1. Головоломки и традиционные игры, перенесенные на компьютер. Группа этих игр разделена на статические и динамические. Первые – это в большинстве своем традиционные, адаптированные для компьютера, а также специально созданные новые компьютерные игры. Динамические же игры и головоломки направлены на развитие логического мышления и сообразительности. В них развиваются также скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку игры.

2. Аркады (платформеры). Их задача – управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий и т. п. Положение играющего может быть описано как позиция «вне ситуации». Характер героя не персонифицирован, его особенности не выделены и не имеют значения для игры. Герой может быть заменен без изменения смыслового значения игры. Ролевое поведение невозможно из-за отсутствия в ней смыслового плана.

3. Стратегии. Характеризуются прежде всего четким положением играющего над игровой реальностью – это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Роль в стратегиях вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим. Она изменяется с развитием объекта, но изменяются только титул (должность) и полномочия, т. е. возможности играющего. В такой игре не отражена система человеческих отношений, хотя действие является обобщенным, сокращенным и отражает логику реальной деятельности человека. Важно отметить, что для детей дошкольного возраста более характерны игры с элементами стратегии.

4. Симуляторы. Их основное отличие в том, что играющий находится внутри ситуации. Здесь, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности.

5. Игры-повествования. Они представляют собой игры с непрерывным развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего. Действие отделено от играющего и передается им герою.

Е.В. Гуляева, Ю.А. Соловьева, сотрудники Научно-исследовательского института дошкольного образования им. А. В. Запорожца дополнили данную классификацию развивающими и обучающими играми [2].

Развивающие игры формируют у детей произвольное запоминание, внимание и зрительно-моторную координацию. Происходит развитие высших психических функций – восприятия, памяти, мышления и речи.

Обучающие игры имеют наибольшую ценность для педагогов дошкольного образования. Данные игры представляют содержание образовательных областей в наглядной форме, благодаря чему ребенок гораздо успешнее овладевает материалом. Более того, наглядность материала варьируется в зависимости от уровня развития ребенка. Специально разработанные обучающие компьютерные игры, соответствующие возрасту ребенка и его уровню развития, обеспечивают поэтапное формирование его пространственных представлений. Однако для благоприятного развивающего воздействия необходимо учитывать следующие условия.

1. Организация совместной деятельности как взрослого с ребенком, так и детей между собой. Такой процесс обучения становится более продуктивным, поскольку дети лучше усваивают способы выполнения задач. Наиболее удачным является попарное объединение детей.

2. Введение соревновательных моментов отрицательно сказывается на обучении, так как многие дети излишне волнуются и попадают в стрессовую ситуацию.

3. Для фиксации внимания детей на полученных результатах целесообразно использовать нейтральные по своему влиянию способы – веселая и грустная мелодия, смеющееся и печальное личико и т. п.

Компьютерные обучающие игры в целом обладают отличительными признаками, которыми обладают обычные дидактические игры: преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели (дидактической задачи) и предполагаемый результат. Единственное отличие обучающей компьютерной игры от традиционной – наличие компьютера, выполняемого роль организатора (создание игровой ситуации и контроль за ходом ее выполнения) [1].

Исследователи выделяют критерии и показатели, которым должны удовлетворять обучающие игры для детей. К ним в первую очередь относятся наличие и качество дидактически значимых компонентов игры: дидактическая задача, содержательный компонент, игровые правила, игровое действие, игровой материал [6].

Дидактические задачи должны предполагать ознакомление ребенка с образовательными областями (ребенок и общество, элементарные математические представления, ребенок и природа, развитие речи и т.д.). Содержание компьютерной игры должно быть посильным, соответствовать интересам детей определенной возрастной группы, активизировать познавательную активность, а также должно соответствовать учебной программе дошкольного образования. Игровые правила должны быть понятны ребенку дошкольного возраста. Игровые действия имеют структуры из четырех компонентов: информационный, ориентировочный, исполнительский, контролирующий. Игровой материал должен соответствовать требованию достаточности, но не перегружать игровую среду объектами и действиями.

В Республике Беларусь еще в начале 1990-ых гг. XX в. белорусские ученые создали компьютерные программы для дошкольников, в которые входят обучающие игры: по обучению грамоте (Н.С. Старжинская), по формированию элементарных математических

представлений (И.В. Житко), по изобразительной деятельности (Л.Б. Горунович) и др. Эти программы модернизируются и до сих пор успешно используются педагогами дошкольного образования.

В интернет-ресурсах есть лишь небольшое количество белорусских сайтов, на которых пользователь может найти компьютерные игры. Однако не все представленные материалы предназначены для детей дошкольного возраста, сложно найти информацию для реализации всех компонентов образовательных областей учебной программы дошкольного образования [4, с 194].

Таким образом, сегодня существует большое разнообразие детских компьютерных игр, однако процесс использования данных игр требует тщательного предварительного анализа и подготовки, чтобы положительно повлиять на личность ребенка дошкольного возраста.

Литература:

1. Варченко, В.И. Дидактические условия использования компьютерных технологий в начальной школе: дис. ... канд. наук: 13.00.01 / В.И. Варченко. – Калининград, 1998. – 164 с.
2. Гуляева, Е.В. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е.В. Гуляева, Ю.А. Соловьева // Психологическая наука и образование. - 2012. - №2. С.5-12.
3. Калаш, И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании: аналитический обзор / И. Калаш. – М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. - 2011. – 176 с.
4. Полягошко, С.В. Информатизация дошкольного образования в Республике Беларусь: проблемы и перспективы / С.В. Полягошко // Дошкольное образование: история и современность (к 80-летию со дня рождения профессора Л.А. Кандыбовича): сб. науч. ст. / Бел. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол. А.Н. Касперович [и др.]. – Минск: БГПУ, 2014. - С. 194-196.
5. Радеева, Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры. Электронная версия: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php>
6. Сорока, О.Г. Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр / О.Г. Сорока. // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Педагогические науки. – 2010. - №11. – С.22-25.
7. Старжинская, Н.С. Концептуальные основания использования информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых компонентов культуры дошкольников / Н.С. Старжинская // Педагогическая наука и образование. – 2013. № 1(2). С. 85-90.