

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Н.С. Старжинская

Белорусский государственный педагогический университет, г. Минск, РБ,
доктор педагогических наук, профессор кафедры методик дошкольного
образования,

Тел. +375 (29) 384-39-92; e-mail: Natashast1@yahoo.com

Аннотация. Рассмотрено использование информационно коммуникационных технологий в работе с дошкольниками в процессе развития их речи, коммуникативных умений. Показано, что общение ребенка

со взрослым и другими детьми по поводу компьютерной игры или полученных знаний является залогом формирования у дошкольников коммуникативной компетентности.

Ключевые слова: Дети дошкольного возраста, компьютерная игра, коммуникативные умения.

В методике развития речи традиционно рассматривались два основных метода развития диалога: разговор воспитателя с детьми и беседа (А.М. Бородич, Е.И. Радина). Достаточно подробно проанализированы и описаны разные типы дидактических игр (А.К. Бондаренко, А.И. Сорокина, Е.И. Удальцова, О.С. Ушакова и др.).

Новые исследования диалогической речи детей внесли в методику такие инновационные формы, как дидактические игры с парным взаимодействием; игры-драматизации с импровизированными диалогами персонажей (А.Г. Арушанова, О.А. Бизинова, И.В. Бондарева, О.О. Кузнецова и др.) и др. Все названные авторы обращались, прежде всего, к такой организационной форме, как коллективная дидактическая игра. Утвердилось понимание того, что преобладающая сфера коммуникации в дошкольные годы – игра (Рычагова Е.С.). Активизация ориентировки детей на языковые средства и на партнера-сверстника под влиянием дидактических игр выступает механизмом саморазвития языковой способности ребенка, обеспечивает предпосылки формирования коммуникативной компетенции.

В практику работы учреждений дошкольного образования все шире входят компьютерные игры в органическом сочетании с традиционными, способствуя повышению качества образовательного процесса. Компьютерная игра, как и сюжетно-ролевая, является символично-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней, не реально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Это то, что роднит самодеятельную и компьютерную игры.

Однако компьютерная игра имеет и специфические особенности. Во-первых, это игра в заранее заданных рамках. Перед ребенком ставится конкретная игровая задача, которую он должен решить, действуя в соответствии с заложенной в игру стратегией и используя заданный игровой материал. Во-вторых, процесс решения игровых задач непрерывен. Ребенку, только что решившему одну игровую задачу, сразу же предлагается следующая. Как видно, функция целеполагания, постановки игровых задач в данном случае полностью регламентирована компьютерной игрой, элемент самостоятельной активности, творчества ребенка в рамках игры как бы выпадает. В этом заключается отрицательная сторона компьютерных игр в плане развития самодеятельности ребенка дошкольного возраста.

В то же время использование компьютерных игр для развития дошкольников, безусловно, имеет ряд достоинств. Они стимулируют произвольное внимание ребенка; если ребенок правильно решает игровую задачу, герои сказок и мультфильмов поощряют его, повышая его

самооценку; играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать и прогнозировать результат своих действий.

Однако компьютерные игры сами по себе не в состоянии удовлетворить потребность ребенка в межличностном общении со сверстниками. Даже on-line игры основаны не на совместной деятельности, а на параллельном взаимодействии играющих: они находятся в общем игровом пространстве, но каждый предоставлен самому себе. Таким образом, в компьютерных играх утрачиваются богатство и разнообразие коммуникативных действий, чрезвычайная эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов [1].

Выход из означенной ситуации заключается в том, что компьютерные игры должны выступать не столько средством накопления знаний, сколько средой «оперирования и обмена знаниями с другими людьми».

Как известно, дети активно обсуждают новые компьютерные игры, свои достижения и промахи при выполнении трудных заданий, т.е. у них появляется новое направление общения, обогащается его содержание. При этом развивается детский словарь, дошкольники легко и с удовольствием овладевают новой терминологией. Кроме того, компьютер, благодаря способности быстро и точно реагировать на действия ребенка, является для него «неким антропоморфным существом, вызывающим аффект, которому ребенок задает вопросы, недоумевает, сердится, восхищается...» [2, С. 13].

Исследователи указывают, что компьютерные игры открывают идеальные возможности для социально значимых взаимодействий между парами, помогают преодолеть «социальную изоляцию» ребенка. Потребность в сотрудничестве появляется у детей тогда, когда они стремятся сохранить и продолжить игру, а собственных знаний и навыков не хватает для достижения цели. В этом случае плодотворна совместная деятельность: ребенок активно следит за действиями партнера, внимательно слушает его объяснения, прибегает к уточняющим репликам.

Игровая деятельность, опосредованная компьютером, по свидетельству О.Ю. Тараненко, разворачивается как деятельность творческая. В ходе нее игроки вступают в речевое взаимодействие, направленное на преодоление проблемных ситуаций и ситуаций неопределенности, создаваемых в компьютерных играх. Рассматривать компьютерные игры как особое средство развития речи детей позволяет и их специфика: компьютерные игры дают возможность каждому игроку активно участвовать в диалоге с виртуальными и с реальными партнерами [3].

Коммуникативно-деятельностный подход как методологическая стратегия формирования коммуникативной компетентности у детей дошкольного возраста нацеливает педагогов на организацию деятельности, моделирующей разнообразные ситуации диалогического общения. Важно отобрать такие виды детских игр, каждая из которых может использоваться для решения задачи развития диалогической речи как средства коммуникации и в то же время способна к интеграции с другими играми. В

литературе можно найти рекомендации по использованию разных видов компьютерных игр в работе с детьми дошкольного возраста [4].

В младшем дошкольном возрасте предпочтение отдается играм, направленным на развитие восприятия [1]. Это игры, в которых необходимо собрать целостную картину из нескольких элементов, ориентируясь на образец; найти два одинаковых предмета; разложить фигуры разных цветов и размеров по местам. Общение со взрослым по поводу совершаемых действий способствует обогащению коммуникативно-деятельностного опыта.

Значительно расширяются возможности использования компьютерных игр в плане развития коммуникативных навыков в работе с детьми среднего и старшего дошкольного возраста (от 4 до 6–7 лет). Для них рекомендуются разнообразные игры, в которых при помощи курсора можно нарисовать любую фигуру или даже картину. Ребенок может придумать название для нарисованной картинке, населить ее определенными персонажами и составить про них рассказ. Особенно привлекают детей игры-драматизации, в которых нарисованные персонажи могут оживать и воспроизводить придуманные действия, как в мультфильме. Преимуществом таких игр выступает тот факт, что игровые задачи ребенок ставит себе сам, а не выбирает их из предложенных и тем более не подчиняется каскаду задач, которые ставит перед играющим программа. Такие компьютерные игры не искажают специфику дошкольной игры и не уничтожают ее подлинно развивающей сути [5]. В процессе игр-драматизаций также происходит развитие ролевых диалогов и бесед. Взрослые при необходимости, включившись в ролевую беседу, помогают детям придумать сюжет.

Исходя из названных позиций, в Республике Беларусь ведется поиск новых путей и средств речевого развития дошкольников. К настоящему времени учреждения дошкольного образования обеспечены некоторыми электронными учебными пособиями для детей, в том числе выполненными под нашим руководством. Так, С.В. Полягошко разработаны электронные образовательные ресурсы в СДО Moodle, включающие четыре модуля: словарь, грамматический строй речи, звуковая культура речи и связная речь. Например, модуль «Словарь» включает набор мультимедийных презентаций «Мой первый словарик», содержание которых помогает воспитанникам получить представление об отношениях между словами (синонимия, многозначность и др.), познакомиться со значением некоторых фразеологизмов. В состав модуля «Связная речь» входит презентация-игра «Сказочник», направленная на развитие речевого творчества: ребенку предлагается создать иллюстрацию к составленной им сказке или наоборот, сначала создать иллюстрацию, а затем рассказать по ней сказку. Презентации иллюстрированы, предусмотрено меню с гиперссылками на слайды и кнопки возврата меню на каждом слайде с тем, чтобы избежать ненужного перелистывания слайдов. Снабжены рекомендациями по применению на занятиях по развитию речи.

Развитию речевого поэтического творчества способствует мультимедийная игровая программа А.Л. Давидович «Готовность к школе», в которую входят соответствующие компьютерные дидактические игры. На художественно-речевое развитие дошкольников направлены развивающие игры, включенные в разработанное Д.Н. Дубининой электронное учебное пособие для детей 5-6 лет «Сказочный мир». В содержание игр включены игровые задания проблемно-творческого характера: поиск нужного компонента для определенного сюжета, определение части нужного сюжета и т.п. Комплексы речевых упражнений и творческих заданий, направленных на развитие образной речи детей, представлены в оцифрованном пособии В.Л. Пашко «Учимся говорить красиво» [6].

Ряд электронных образовательных ресурсов разработаны по другим образовательным областям (ознакомлению с природой, формированию элементарных математических представлений и др.). В этом случае и происходит упоминавшееся выше не только усвоение знаний, но также оперирование и обмен знаниями с другими людьми.

Итак, использование комплекса компьютерных игр наряду с продуктивным общением педагога с детьми обеспечивает усвоение ими совокупности тех компонентов, которые составляют структуру коммуникативной компетентности: коммуникативные знания, коммуникативные умения и коммуникативные способности.

Литература:

1. Гуляева, Е. В. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е. В. Гуляева, Ю. А. Соловьева // Психологическая наука и образование. 2012. №2. – С. 5 – 12.
2. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю. М. Горвица, [и др.]. - М.: Линка-Пресс, 1998. - 328 с.
3. Тараненко, О. Ю. Модель предметно-ориентированной компьютерной среды развивающего обучения детей дошкольного возраста: дис. ... канд. пед. наук / О. Ю. Тараненко. – СПб.: [б. и.], 1999. – 235 с.
4. Туйчиева, И. А. Система и методика использования информационно-коммуникационных технологий для развития ведущих сфер личности ребенка в системе воспитательно-образовательного процесса ДОУ / И. А. Туйчиева, К. Ю. Белая, А. Ю. Кремлева [и др.] // Современное дошкольное образование, 2004. № 4. С. 17 – 21; Туйчиева, И. А. Дошкольное детство в мире информационных технологий / И. А. Туйчиева, О. Н. Горницкая, А. Ю. Клокина // Современное дошкольное образование, 2011. № 5. С. 38 – 45. И др.
5. Трифонова, Е. В. Режиссерские игры детей дошкольников / Е. В. Трифонова - М.: Ирис-пресс, 2011 514 с.
6. Полягошко, С.В. Информатизация дошкольного образования в Республике Беларусь: проблемы и перспективы (на примере материалов по речевому развитию дошкольников) / С. В. Полягошко // Дошкольное образование: история и современность: сб. науч. тр. – Минск: БГПУ. 2014. – С. 194 – 196; Давидович, А. Л. Готовимся к школе: игровая мультимедийная обучающая программа / А. Л. Давидович, И. Н. Васильева. – Минск: УП «Инфотриумф», 2009; Дубинина, Д. Н. Ознакомление детей дошкольного возраста с миром сказки посредством компьютерных игр/ Д. Н. Дубинина // Актуальные проблемы и тенденции современного дошкольного образования: сб. науч. статей – Минск, 2012. С. 94

- 96; Пашко, В. Л. Учимся говорить красиво : учеб. нагляд. пособие / В.Л. Пашко.
- Мозырь: ООО ИД Белый ветер, 2016.