

Особенности дидактических компьютерных игр для дошкольников и оценка их качества

Одним из современных факторов повышения эффективности дошкольного образования является использования средств информационных и коммуникационных технологий, обеспечивающих условия для осуществления различного рода развивающих воздействий на дошкольника.

Наиболее широко в настоящее время используются компьютерные игровые средства. Использование компьютерных игр для развития дошкольников, считают исследователи, имеет ряд достоинств. Например, предъявление информации на экране компьютера в игровой форме привлекательно для ребенка, так как подобные игры вызывают у него яркие эмоции. Компьютерные игры становятся увлекательными посредством интеграции аудио- и видеозаписи, тем самым подстегивая непроизвольное внимание благодаря возможности демонстрации явлений и объектов в динамике. Помимо этого, если ребенок правильно решает игровую задачу, герои сказок и мультфильмов поощряют его, повышая уверенность в себе, что особенно важно для детей с заниженной самооценкой [1].

В литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, однако единая классификация в настоящий момент отсутствует [1, с. 7]. Одним из оснований для разделения компьютерных игр на группы является их назначение и цели создания. Это игры развлекательные и игры, созданные для целей обучения, т.е. особые программы, в игровой форме преподносящие конкретный учебный материал. Как отмечают исследователи, на современном этапе развития компьютерных игр введенное различие становится все более сложным, поскольку с одной стороны, формы обучающих игр приближаются к развлекательным (а

собственно говоря, игра и должна быть развлекательной), обучение через компьютер становится все более ненавязчивым, вписывается в ткань самого сюжета игры. С другой стороны развлекательные игры (не ставящие исходно образовательных целей) требуют предварительного освоения некоторого багажа знаний, содержат информацию, помогают приобрести разные навыки, знания из различных образовательных областей.

Игры, созданные для обучения детей, – это, по сути, дидактические игры. В обучении детей дошкольного возраста дидактические игры чаще используются с целью закрепления полученных знаний, реже – с целью усвоения нового материала. Важной особенностью является ее развивающее воздействие на личность ребенка.

Как известно, специфическим признаком дидактической игры является ее преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели (дидактической задачи) и предполагаемого результата. Игровые действия в дидактических играх подчинены фиксированным правилам; цели обучения достигаются через решение игровых задач. Эти игры, как правило, ограничены во времени. При проведении дидактической игры педагог выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно отличных друг от друга видов деятельности – игровой и учебно-познавательной. Ему предстоит продумать предметную область знаний и умений, сформулировать цель игры (дидактическую задачу), правила, условия проведения, подготовить средства реализации игрового образа. Педагогические возможности дидактической игры связаны с формированием у детей опыта деятельности; коммуникативных навыков и умений межличностного взаимодействия; ценностного отношения к окружающему миру; расширением, углублением и творческим применением результатов предшествующего обучения [2].

Компьютерная дидактическая игра в целом обладает всеми названными отличительными признаками. Основное отличие ее от традиционной игры, по утверждению В.И. Варченко, заключается в наличии еще одного ее участника – компьютера, выполняющего роль организатора (создание игровой ситуации и контроль за ходом ее выполнения) [3]. Таким образом, роль педагога несколько видоизменяется: он может выступать не столько в роли организатора, сколько помощника, партнёра, нейтрального арбитра, наблюдателя.

Педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них).

По Е.В. Зворыгиной, комплексное руководство игрой осуществляется в четыре этапа: 1) содержательная и эмоциональная подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере. В подготовке участвуют педагог и родители; 2) обучающая игра на компьютере; 3) проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры; 4) реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей (с опорой на модули и другие игрушки), а также в разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, режиссерских, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей — в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой [4].

Отбор компьютерных дидактических игр, по признанию исследователей, должен производиться по таким критериям и показателям, как наличие и качество дидактически значимых компонентов игры [5].

Дидактическая задача. Игра должна предполагать ознакомление детей с окружающей действительностью, развитие речи, закрепление элементарных математических представлений и т.д.

Содержательный компонент. Содержанием компьютерной дидактической игры является окружающая действительность. Оно должно соответствовать учебной программе дошкольного образования.

Вместе с тем, содержание игры должно быть посильным и отвечать интересам детей определенной возрастной группы, активизировать их познавательную деятельность.

Игровые правила. Это очень важный показатель компьютерной игры. Правила должны не просто определять, что и как нужно делать, указывать путь к достижению цели, но быть предельно понятны игроку, соответствовать его возможностям ориентироваться в процессе игры на достижение определенной цели и условий завершения игры (в совокупности они представляют собой оперативный план игры). Только в этом случае у ребенка будет создана и далее сохраняться положительная мотивация, а игровой материал не вызовет отторжения и неприятия.

Игровое действие. В компьютерных дидактических играх игровые и учебные действия выражаются в одной операции, точнее, учебные действия выражаются через игровые, имеющие, как правило, четырехкомпонентную структуру: информационный, ориентировочный, исполнительский и контролирующий компоненты.

Игровые действия выполняются с виртуальным *игровым материалом*. Дети производят преобразование предметов и действия персонажей в предметном мире или ролевое воспроизведение социальной действительности (взаимодействия персонажей). Игровой материал должен отвечать требованию необходимости и достаточности: позволять решить дидактическую задачу и при этом не перегружать игровую среду игровыми объектами и действиями с ними в ущерб достижению учебных задач. Таким образом, в каждой дидактической игре дидактические задачи, игровые действия и правила взаимосвязаны.

В компьютерных дидактических играх выделяется еще один критерий – *интерактивность игры*, которая обеспечивается возможностью выбора вариантов содержания, режима деятельности и возможностью влиять на игровой мир путем изменения параметров игровой среды или отдельных частей игры, а также возможностью прямого управления действиями персонажей.

Литература

1. Гуляева, Е.В., Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е. В. Гуляева, Ю. А. Соловьева // Психологическая наука и образование. 2012. №2. – С. 5 – 12.

2. Аванесова, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду / В.Н. Аванесова // Умственное воспитание дошкольников; под ред. Н.Н. Поддьякова. – М.: Просвещение, 1972. – С. 52-84; Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.; Удальцова, Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е.И. Удальцова. – Минск: Народная асвета, 1976. – 127 с.

3. Варченко, В.И. Дидактические условия использования компьютерных технологий в начальной школе: дис. ... канд. наук: 13.00.01 / В.И. Варченко. – Калининград, 1998. – 164 с.

4. Зворыгина Е.В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование. 1990. - № 6.- С. 94-102.

5. 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.