

3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие для педвузов и ин-тов повышения квалификации / Г.К. Селевко. – М.: Ред. «Нар. Образование». – 1998.

4. Смолер, Е.И. Развитие интеллектуальной активности детей дошкольного возраста / Е.И. Смолер. – Минск: Нац. ин-т образования. – 2012.

ОБУЧАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ: ОСОБЕННОСТИ И ОЦЕНКА КАЧЕСТВА

Н.С. Старжинская, БГПУ, г. Ми

Одним из современных факторов повышения эффективности дошкольного образования является использование средств информационных и коммуникационных технологий, под которыми понимаются не только компьютеры, но и цифровые образовательные ресурсы, проекторы, интерактивные доски, сканер, цифровые фото- и видекамеры, наушники, программируемые игрушки, цифровые микроскопы, радиотелефоны и другие подобные устройства [1]. Эти средства, используемые в игровой форме, обеспечивают 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 под влиянием игр вызывают у него яркие эмоции. Компьютерные игры становятся увлекательными посредством интеграции аудио- и видеозаписи, тем самым подстрегают к непроизвольному вниманию 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 [2].

В литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, однако единая классификация в настоящий момент отсутствует [2, 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, то есть 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 ставшие исходно образовательными целями) требуют предварительного освоения не только багажа знаний, содержат информацию, помогают приобрести различные 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 игры 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 [3].

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) [4]. Таким образом, роль педагога несколько видоизменяется: он может выступать не столько в роли организатора, сколько помощника, партнера, 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 сверстниками и взрослыми, изобразительной, конструктивной, трудовой [5].

Отбор компьютерных дидактических игр, по признанию исследователей, должен производиться по таким критериям и показателям, как наличие и качество дидактически значимых компонентов игры [6].

Дидактическая задача. Игра должна предполагать ознакомление детей с окружающей действительностью, развитие речи, закрепление элементарных тематических 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. Правил 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 условия завершения игры (в совокупности они представляют собой оперативный план игры). Только в этом случае у ребенка будет создана и сохраняться далее 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 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 – *интеллектуальная активность игры*, которая обеспечивается возможностью выбора вариантов сохранения, 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. Калаш, И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании. Аналитический обзор / И. Калаш. – М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2011. – 177 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. 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 дет

ском 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.

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

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

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.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И СЕМЬИ В ПРОЦЕССЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ЖИВОТНЫМИ

Е.А. Стреха, БГПУ, г. Минск

Одним из приоритетных направлений развития системы дошкольного образования на современном этапе является смещение акцентов и изменение социальных ролей относительно воспитания ребенка. Если еще до недавнего времени главная роль в воспитании подрастающего поколения отводилась обществу, то в последнее десятилетие произошло признание ведущей роли семьи в этом процессе. Основная ответственность за воспитание ребенка возлагается на родителей, а учреждение дошкольного образования призвано оказывать помощь в выполнении воспитательных функций, реализации воспитательного потенциала семьи.

Результаты ряда исследований (Ю.П. Азаров, Е.П. Арнаутова, Н.Ф. Виноградова, В.П. Дуброва, Т.М. Коростелева, Т.А. Маркова, В.В. Четет и др.) позволяют утверждать, что в системе разнообразных институтов и социальных групп, оказывающих воздействие на формирование личности, семья является не просто важным, а необходимым, глубоко специфичным и в высшей степени действенным компонентом воспитания детей. Согласно исследованиям Т.М. Коростелевой и В.В. Четета, дошкольное учреждение и семья являются основополагающими факторами социализации ребенка, взаимодополняющими друг друга. В качестве общности интересов выступает формирующаяся личность дошкольника, проблемы ее развития, условия организации образовательной среды.

Немаловажное значение имеет взаимодействие этих двух институтов в процессе экологического воспитания дошкольников. Только опираясь на семью, на совместные усилия, учреждение дошкольного образования может решать главную задачу – формирование экологической культуры личности воспитанника.

В рамках данной парадигмы целью нашего исследования выявление форм эффективного взаимодействия учреждения дошкольного образования и семьи в процессе ознакомления детей младшего дошкольного возраста с животными. В общей системе ознакомления детей второй младшей группы с природой позна-