

УДК 373:004

РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – КАТАЛИЗАТОР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

^{1,2}Ярмухаметова И.А.¹МАУ ДО «Информационно-методический центр», Стерлитамак, e-mail: zvetochek1000@mail.ru;²ГОУ ВПО «Башкирский государственный университет», Стерлитамак

В статье рассматриваются развивающие компьютерные игры, которые успешно влияют на интеллектуальные способности детей старшего дошкольного возраста. Проведен анализ развития интеллектуальных способностей детей посредством развивающих компьютерных игр в компьютерно-игровом комплексе, с учетом реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Учитывается психофизиологическое развитие детей через: физкультурные минутки, пальчиковые разминки и упражнения для глаз, во время проведения воспитательно-образовательной деятельности в компьютерно-игровом комплексе. Рассматривается практический опыт работы компьютерно-игрового комплекса муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения комбинированного вида «Детский сад №51» г. Стерлитамак Республики Башкортостан. Описываются методы и формы реализации развивающих компьютерных игр как катализатор интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: развивающие компьютерные игры, компьютерно-игровой комплекс, информационно-коммуникационные технологии, старший дошкольный возраст, катализатор интеллектуальных способностей детей, информационно-развивающая образовательная среда

EDUCATIONAL COMPUTER GAMES ARE A CATALYST FOR INTELLECTUAL ABILITIES OF CHILDREN OF PRESCHOOL AGE

^{1,2}Yarmuhamedova I.A.¹MAI PE «Information and methodological center», Sterlitamak, e-mail: zvetochek1000@mail.ru;²State educational establishment of higher professional education «Bashkir state University», Sterlitamak

It is considered in the article the educational computer games that successfully affect the intellectual abilities of children of preschool age. The analysis was carried out of intellectual abilities of children through educational computer games in computer-gaming complex, including the implementation of Federal state educational standard of preschool education. It was considered psycho-physiological development of children through sports minute, finger warm-exercises and exercises for the eyes, while conducting educational activities in computer-gaming complex. It is considered the practical experience of computer-gaming complex municipal Autonomous preschool educational establishment combined type «Kindergarten № 51», Sterlitamak, Bashkortostan. It is described the methods and forms of implementation of educational computer games as a catalyst for the intellectual abilities of children of preschool age.

Keywords: educational computer games, computer-gaming complex, information and communications technology, senior preschool age, the catalyst of intellectual abilities of children, informational-educational environment of educational

Использование компьютеров в образовании уже давно стало повсеместным явлением. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет человеку решать разнообразные задачи своей деятельности. Процесс психического развития ребенка, развитие мышления – непрерывный процесс, происходящий в его деятельности. Способности ребенка, обеспечивающие его игры с использованием компьютера, формируются до того, как он сел за компьютер. Немаловажное значение для успеха освоения компьютера имеет современное приобщение детей ко всем формам ознакомления с окружающей действительностью, природной и социальной, как источнику чувства, мысли и творчества [6; 26].

Для полноценного использования компьютера как средства деятельности (средства интеллектуального анализа информации о действительности) от ребенка требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами (то есть ему необходимо достаточно развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий). Все это формируется в многообразной предметно-практической и игровой деятельности. При этом особое значение для формирования потребности целенаправленного управления компьютером, развития компьютерных игр принадлежит ведущей деятельности ребенка-дошкольника – игре [5; 67].

Игра – одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме

игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры.

Игра, имея черты интеллектуальной по своему мотиву деятельности и представляя собой своеобразную практическую форму размышлений ребенка об окружающей его природной и социальной действительности, позволяет ему, образно говоря, «расправить крылья своих способностей». В игровом процессе своего размышления о мире ребенок пользуется знаковой (символической) системой отображения реальности в игре. Знаковые средства отображения реальности в игре. Знаковые средства отображения действительности ребенком в игре имеют иерархическую структуру, которая венчается представлением образа действительности во внешнем знаке – предмете, изображении, символе, в том числе и слове [10; 34].

Исследования, проводимые на базе Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 51» г. Стерлитамак Республики Башкортостан показали, что ребенок, занимаясь в компьютерно-игровом комплексе 2 раза в неделю, обнаруживает способность наделять нейтральный (до поры) объектом игровым значением в смысловом поле игры. Именно развивающая компьютерная игра является – главным катализатором развития интеллектуальной способности дошкольника, а компьютера – как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы [10; 34].

Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера. Именно поэтому компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными играми.

Если в обычной игре ребенок отображает действительность с помощью «обозначающих», но вполне реальных предметов, то при игре в компьютерно-игровом комплексе на компьютере он может, пользуясь специальной развивающей игровой программой, создавать функциональный «видеоряд», «опираясь на образ своего воображения. Мыслимое переносится им на экран [9; 6]. Эти новые условия игры должны предоставить инициативу постановки игровых проблем на экране самому ребенку.

Экспериментальное подтверждение целесообразности означенного подхода получено в ходе использования в работе со старшими дошкольниками (5–6 лет) компьютерных игровых программ, строение которых соотносимо с интеллектуальной структурой игровой деятельности ребенка. Данные экспериментальной работы отличает их принципиальная новизна по сравнению с общеизвестными, основанными на принципе лабиринта, выборе направления и вопросно-ответной форме. Такие программы можно использовать в качестве содержательного материала для развертывания режиссерских игр и «встраивания» их в сюжетно-ролевые и сюжетно-дидактические игры предметного плана.

Компьютерная развивающая игра – это творческая игра, в структуру которой органично входят компоненты игры с использованием средств компьютерно-игровой программы. Только в этом случае использование компьютерных игр и игрушек становится неотъемлемым звеном дидактической системы дошкольной образовательной организации. Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют их, обогащая педагогический процесс новыми возможностями [3; 17, 32, 33].

Становится очевидно, что компьютер как средство деятельности не должен в своей технической и программной сути быть враждебен ребенку, а оборудование компьютерно-игрового комплекса в целом отвечают необходимым физиолого-педагогическим требованиям, обеспечивают безопасную и комфортную деятельность детей и педагогов.

Внедряемые информационно-коммуникационные технологии (средства) и компьютерные игры позволяют осуществлять подготовку к школе системно, что дает возможность выстраивать единую информационно-образовательную развивающую среду не только отдельного дошкольного образовательного учреждения, но и в тесной взаимосвязи со школой, и вузом, формулировать единое информационно-образовательное пространство на уровне города [7; 22]. Использование компьютера для обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста информационно-коммуникационным технологиям разделяются на непосредственное и опосредованное [2; 31].

Опосредованное обучение направлено на использование глобальной сети Интернет и применение компьютера для ведения документации педагога. Непосредственное обучение заключается в использовании развивающих компьютерных программ, а также применение мультимедийных презент-

таций с детьми старшего дошкольного возраста.

Каждая игровая ситуация представляет собой комплексную структуру и включает в себя 3 этапа.

I этап – подготовительный (10–15 минут).

Идет погружение ребенка в сюжет образовательной деятельности, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап – основной (7–10 минут).

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

III этап – заключительный (4–5 минут).

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку). Игровые ситуации проводятся по подгруппам из 5 человек, два раза в неделю во второй половине дня [9; 6].

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение

основных групп задач. Межблочными переходами являются программы развития мыслительных процессов, памяти и игровые занятия. Работа на компьютере сопряжена с вынужденной сидячей позой. Это весьма неблагоприятно влияет на организм ребенка и способствует его быстрому утомлению.

Утомление развивается потому что, костно-мышечная система детей 5–6 лет еще далека от функционального совершенства и плохо переносит физические нагрузки. Вот почему важно, чтобы ребенок сидел за компьютером правильно, в удобной для него позе. Правильная рациональная поза важна еще и в связи с профилактикой зрительного утомления ребенка, так как при работе на ПК приходится рассматривать предметы на близком расстоянии и на фоне светящегося экрана монитора [1; 8]. К особенностям зрительной работы детей за компьютером относится также и то, что им приходится довольно часто переводить взгляд с экрана на клавиатуру ПК и обратно. Следовательно, аккомодационный аппарат глаза ребенка находится в состоянии постоянного напряжения. Для снятия напряжения аккомодационного аппарата глаза разработан комплекс упражнений гимнастики для глаз, доступный детям [4; 23].

Практика показала, что большое значение для быстрого освоения игры имеет правильная постановка игровой задачи, с целью повышения интеллектуальных способностей детей.



Рис. 1. Знакомство с развивающей компьютерной игрой «Мир информатики» на планшете (на снимке: методист Ярмухаметова И.А. и воспитанник Даниил 6 лет, старшая группа № 2 МАДОУ – КВ «Детский сад № 51»)



Рис. 2. Физкультурная минутка «Домик для ребят» (на снимке: методист Ярмухаметова И.А. и старшая группа № 2 МАДОУ – КВ «Детский сад № 51»)

Таким образом, использование мультимедийных средств и компьютерных развивающих игр являясь катализатором развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста в межпредметной интеграции, позволяет выявить следующие возможности:

- моделирование любого уровня детализации и «натуральности» игровой и воспитательно – образовательного процесса в сопоставлении с реальной;

- задействование в одной компьютерной развивающей игре всех психических процессов, мелкой моторики, интеллектуальных способностей и эмоционально-волевой сфер – безусловное преимущество использования компьютерных игр;

- изначально predetermined высокий уровень мотивации ребенка при выполнении игровых заданий;

- использование мультимедийных презентаций шедевров мирового искусства, вплоть до трехмерных копий [8; 7].

Подводя итог вышесказанного, мы пришли к выводу: компьютерные игры могут быть внедрены лишь в тех дошкольных образовательных организациях, где царит

творческая атмосфера, искренняя заинтересованность педагогов, родителей в развитии каждого воспитанника.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. – М.: 2014. – С. 32.
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». – М.: Издат. Омега-Л 2014. – С. 160.
3. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций СанПиН 2.4.1.3049-13 от 15 мая 2013 г. N 26. – М.: 2013. – С. 76.
4. Булгакова Н.Н. Дети о компьютерах и компьютерные программы // Компьютер в жизнь. – 2003. – № 35. – С. Богатырев А. Н. Знакомьтесь: Компьютер. – Киров, 2007. – С. 23.
5. Гербова В. Г. Компьютер: Вред или польза? // Дошкольное воспитание. – 1998. – № 7. – С. 67.
6. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании – М., 2000 – С. 327.
7. Горвиц Ю.М. Развивающие игровые программы «КИД/Малыш» для дошкольников // Информатика и образование. – 1990. – № 4. – С. 22.
8. Маханева М.Н. Компьютер в детском саду // Дошкольное воспитание. – 1997. – № 1. – С. 7.
9. Новоселова С.Л. НИТ в работе с дошкольниками. Применима ли она? // Дошкольное воспитание. – 1998. – № 7. – С. 6.
10. Симонович С.В. Компьютер для детей – М., 2005. – С. 66.