

Шутова Анна Ивановна

студентка

ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»

г. Киров, Кировская область

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ЗРИТЕЛЬНОЙ ПАМЯТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: в данной статье говорится о проблеме развития памяти детей, в частности, зрительной памяти, которую необходимо развивать с раннего возраста. Автор отмечает, что, так как ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то зрительную память развивают в процессе игры, а именно в процессе компьютерной игры, которая так популярна в наше время.

Ключевые слова: память, образная память, зрительная память, компьютерная игра, дошкольники.

Сегодня в развитых странах мира, в том числе и в России новые информационные технологии используются повсеместно.

По мнению ученых, основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка – это, прежде всего формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, которое всюду использует информационные технологии. Дети также проявляют значительный интерес к компьютеру как к неотъемлемой части в жизни каждого.

Л.С. Выготский писал, «что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садиться верхом на палочку, гонит автомобиль по коридору квартиры или даже просто гудит как сам автомобиль или поезд», т.е. играет, замещает действительность в игре [1, с. 224]. В компьютерных играх дошкольник приобретает новый опыт, происходит формирование положительной мотивации игры, а также специфических мыслительных процессов. Современные исследования в области

дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 5–6 лет.

Для проведения с дошкольниками игр и занятий с использованием компьютерных программ необходимо создание компьютерно-игрового комплекса, т.е. системы условий, позволяющих сочетать игры и занятия на компьютерах с разнообразными обычными играми и занятиями. Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют их, входят в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями [3, с. 7].

Обучающая функция – одна из главных характеристик компьютерных игр. Они выстроены таким образом, что ребенок может представить себе конкретную ситуацию и получить обобщенное представление обо всех схожих предметах или ситуациях.

Также компьютерные игры повышают самооценку дошкольников: они чувствуют большую уверенность в себе. Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» как способность находить наибольшее количество различных решений задачи. Следует сказать, что компьютер благодаря особенностям своего устройства осуществляет интеллектуальную подготовку ребенка к обучению в школе. Ребенок-дошкольник, управляя компьютерной игровой программой, начинает сначала думать, а уже затем действовать. Это создаст перспективы для развития теоретического мышления, которое так необходимо для обучения в школе [3, с. 10].

Помимо выше сказанного компьютерные игры развивают и другие психические процессы, такие как память, внимание, воображение. Более подробно мы остановимся на развитии памяти.

Память – это система организации опыта, феноменологически описываемая процессами запоминания, сохранения, узнавания, забывания и воспроизведения. Улучшение памяти ребёнка происходит одновременно с совершенствованием его умственной деятельности [4].

В возрасте 5–6 лет у ребёнка, возникают моторная, эмоциональная, образная и словесная память, именно в данной последовательности. Причем образная

память у дошкольников является доминирующим видом памяти. Совершенствование образной памяти у дошкольников тесно связано с постановкой перед ними специальных мнемических задач на запоминание, сохранение и воспроизведение материала и применением в процессах запоминания и воспроизведения материала мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, обобщения, установления смысловых связей [2, с. 60]. Одним из видов образной памяти является зрительная память, которую мы развивали у детей 5–6 лет посредством компьютерных игр. На примере рассмотрим компьютерную игру из серии, созданной нами.

Игра «Разрезанные картинки»

Дидактические задачи:

- формировать умение складывать картинку из разрезанных элементов в компьютерной программе;
- развивать быстроту и точность зрительного запоминания;
- воспитывать внимательность во время запоминания картинки.

Игровые задачи: собрать из разрезанных элементов картинку.

Правила игры: после запоминания целой картинки, собрать ту же из разрезанных элементов.

Игровой материал: презентация PowerPoint.

Игровые действия: перед ребенком на компьютере представлены сюжетные картинки из сказки. Задача – запомнить образец за 7 секунд. Далее иллюстрация исчезает, появляются разрезанные элементы данного изображения. Необходимо собрать целую картинку.

Игра состояла из трех уровней. Первый уровень – легкий. Элементы картинки были крупные, их количество составляло 7 элементов. С данным уровнем справились абсолютно все дети.

Второй уровень считался средним. Количество элементов составляло 14, размер был немного меньше. Данный уровень составил трудности у 3 человек, которые не смогли закончить сборку картинки самостоятельно и попросили помочь у педагога.

И последний, третий уровень – сложный. Количество элементов – 24, по размеру в два раза меньше, чем были на первом уровне. В этом уровне трудности возникли у большей части детей, которые в процессе задания запутались и не смогли собрать иллюстрацию. Помогли этим ребятам в завершении работы педагог и дети, которые справились с заданием.

В целом, игра понравилась дошкольникам. После проделанной работы мы еще несколько раз снова играли в данную игру по просьбе детей и количество справившихся увеличивалось.

Таким образом, применение компьютера в возрасте 5–6 лет необходимо: оно способствует повышению интереса к обучению, обеспечивает его эффективность и развивает ребенка всесторонне. Развивающий эффект зависит от дизайна программы, доступности ее для ребенка, соответствия его уровню развития и интересу. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – СПб.: Союз, 2006. – 224 с.
2. Гордон Е.В. Особенности развития процессов памяти у детей / Е.В. Гордон // Дошкольное воспитание. – 2015. – №9. – С. 58–63.
3. Гуляева Е.В. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е.В. Гуляева, Ю.А. Соловьева // Психологическая наука и образование. – 2012. – №2. – С. 5–12.
4. Истомина З.М. Развитие памяти / З.М. Истомина – М.: Просвещение, 1978.