

Лоскутова Ольга Анатольевна

магистрант

Научный руководитель

Сизикова Татьяна Эдуардовна

канд. психол. наук, преподаватель

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Новосибирск, Новосибирская область

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

***Аннотация:** в данной статье затронут вопрос развития внимания у детей младшего школьного возраста с помощью компьютерных игр и их влияния на развитие психических процессов. Представлены примеры компьютерных игр и их значение.*

***Ключевые слова:** внимание, компьютерные игры, младший школьный возраст, информационные и коммуникативные технологии.*

Современный мир диктует нам эру цифровых технологий, развитие которых происходит настолько стремительно, что из-за большого объема предлагаемой информации мы не успеваем ее воспринимать и распределять внимание в нужном направлении, а также отмечается рост числа детей, у которых снизился интеллектуальный уровень, внимание стало рассеянным, пропал интерес к учебе. Это не может не беспокоить и заставляет всех равнодушных искать пути решения проблемы, совместимых с высокой динамикой жизни современного социума [1].

Младший школьный возраст является сензитивным периодом для формирования познавательных процессов, одним из которых является внимание, завладеть которым просто, если предлагаемая информация для ребенка окажется красочной и интересной. Ранее знакомство детей с информационными технологиями, без присмотра со стороны взрослых, может стать причиной того, что

внимание ребенка привлечет компьютерная игра, так как обладает всем необходимым: ярким нарисованным и продуманным виртуальным миром, с сюжетом и персонажами.

Мы полагаем, что использование компьютерной игры в процессе учебной деятельности под руководством учителя позволит добиться: повышение качества и прочности знаний учащихся; создание определённых стимулов для положительной мотивации к обучению; преодоление трудностей адаптационного периода при поступлении детей в школу.

В образовательных учреждениях обучают детей ориентироваться в информационных и коммуникативных технологиях (ИКТ) и формируют способность их грамотно применять, начиная с начального общего образования [5]. Полученные знания в данной области, должны помогать учащимся правильно пользоваться глобальной системой компьютерных сетей, но школьники используют компьютер и его технологии не только для поиска необходимой информации для обучения, а также предпочитают играть в компьютерные игры, которые оказывают как положительное, так и отрицательное влияние на их развитие.

Проявление внимания нельзя увидеть отдельно от памяти, мышления, воображения, восприятия, так как оно не имеет своего отдельного специфического продукта. Его результатом является улучшение всякой деятельности, к которой оно присоединяется. Следовательно, развивающие упражнения, направленные на улучшение свойств внимания, совместно обеспечивают развитие и других психических процессов [2].

Выделяют три вида внимания: непроизвольное, произвольное и послепроизвольным (или вторичным), так как оно приходит на смену обычному произвольному вниманию, как отметил советский психолог Н. Ф. Добрынин [3]. У младших школьников чаще всего преобладает непроизвольное внимание, когда ребенок привык заниматься тем, что ему нравится и отказывается заниматься, если предлагаемый материал ему не интересен.

Одним из эффективных методов положительно влияющим на развитие внимания у детей младшего школьного возраста – это игра. Она интересует ребенка

намного больше, чем скучное задание на уроке, тем самым, становится толчком к развитию внимания. А так как мы имеем дело с современными детьми, которым больше нравится общаться с цифровой техникой, то отличным способом заручиться их вниманием в учебном процессе станет компьютерная игра, которая будет контролироваться педагогом.

Рассмотрим несколько вариантов компьютерных игр, которые подойдут для формирования произвольного внимания у детей младшего школьного возраста.

На уроках математики могут быть использованы компьютерные игры, в основе которых задействованы игры с числами от простого узнавания цифр или определения количества предметов до выполнения математических действий; различные головоломки. Например, игра *Never Alone*, которая привлечет внимание ребенка головоломкой, а также покажет традиции, культуру и обычаи народов Северной Америки [4].

Существуют игры, которые объединяют в себе сразу несколько обучающих задач. Так игра *Everything*, где игрок может связывать объекты друг с другом, изменять их форму и назначение или заменять одни вещи на другие. Ребенок сможет изучить взаимосвязи различных явлений, зависимости между биологическими видами, развивая воображение [4].

Век компьютерных технологий позволяет нам найти компьютерную игру нужного нам назначения в свободном доступе в сети интернет в любой момент и сделать запоминание букв, фонематические упражнения, изучение структуры слова для «информационного» ребенка интереснее и продуктивнее.

Сопротивляясь тому факту, что дети проводят за компьютером длительное время, мы заручимся их негодованием, а вместо этого можем направить их внимание на получении знаний при помощи компьютерных игр, что станет увлекательным способом получения информации для ребенка и взрослого. Применяя компьютерные игры в образовательном процессе у педагога появиться больше возможности донести обучающий материал в интересной для ребенка форме, так как его внимание будет устремлено в нужную сторону.

Список литературы

1. Алборова К.А. Развитие внимания средствами компьютерных симуляторов у школьников младшего возраста / К.А. Алборова, А.Л. Штуккерт // Молодой ученый. – 2013. – №5 (52). – С. 614–617 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/52/6833/>
2. Гальперин П.Я. К проблеме внимания // Психология как объективная наука / П.Я. Гальперин. – М.: Изд-во Институт практической психологии, Воронеж: НПО Модек. – 1998. – С. 415–424 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=107903>
3. Добрынин Н.Ф. Внимание и память / Д-р пед. наук проф. Н.Ф. Добрынин. – М.: Знание. – 1958. – 32 с.
4. За какие игры не страшно посадить ребёнка? Лучшие проекты для детей и их родителей 2020 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://yandex.ru/turbo/igromania.ru/s/article/31523/Za_kakie_igry_ne_strashno_usadit_rebyonka_Luchshie_proekty_dlya_detey_i_ih_roditeley.html
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Требования к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования. 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_96801/c4ffbfef05da2e8fe59802e754e24e471ad0d466/