

Лоскутова Ольга Анатольевна

магистрант

Научный руководитель

Сизикова Татьяна Эдуардовна

канд. психол. наук, доцент, 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 [Электронный ресурс] // Психология как объективная наука / П.Я. Гальперин. – М.: Издательство Института 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 [Текст] / 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/