(cc) BY


***Калмыкова Татьяна Юрьевна***
воспитатель
МБДОУ «Д/С №163»
г. Чебоксары, Чувашская Республика

# МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ЛИЧНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

***Аннотация****: в статье затрагивается тема принятия компьютерных игр посредством обычных занятий с игрушками. В традиционных играх усваиваются игровые умения, без которых нельзя играть на компьютере, дети приобщаются к действиям в воображаемом, представляемом плане. Автор считает, что с опорой на образ, его символ и знак ребенок учится добиваться результатов путем использования разных предметных и наглядных средств и др.*

***Ключевые слова****: компьютерная игра, беседы, конкурсы, физминутки, точечный массаж.*

Основой поэтапного формирования игровой деятельности детей (в том числе на компьютере) является комплексный метод развития игры. Именно он обеспечивает органическую связь разных видов деятельности детей, побуждает их к познавательной активности, к постановке и творческому выполнению игровых задач, способствует саморазвитию игры.

Комплексный метод включает следующие взаимосвязанные компоненты:

– активное познание окружающего мира (источник игры);

– поэтапное присвоение игровой культуры;

– проблемные игровые ситуации (создаваемые путем изменения предметно-игровой среды и проблемного общения).

Организуя групповые игры, необходимо учитывать опыт каждого. Знания о мире дети получают из повседневной жизни, на занятиях, в общении с природой, искусством. Необходимое условие, формирующее игру – обогащение игрового опыта детей в разных по содержанию обучающих или совместных со старшими играх. Опыт, полученный вне игры, в игре с другими и запрограммированных играх,


Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

переносится и развивается; в самостоятельной творческой игре детей, если они сами научатся ставить цель, находить способы и средства для ее реализации.

Озадачить ребенка помогают игровые проблемные ситуации, создающиеся путем незначительного изменения предметно-игровой среды, образов и знаков, изображенных на экране компьютера, и, требующие иных способов решения. Особую роль играет активизирующее общение и позиция взрослого по отношению к играющему ребенку.

Предъявление детям системы постепенно усложняющихся по содержанию знаний и способов решения игровых задач обеспечивает развитие подлинной творческой самодеятельной игры на компьютере. Побуждая детей к принятию или постановке игровых задач, поиску своих вариантов ее выполнения, педагог развивает у них инициативу, творческий потенциал. Ребенок в игре всегда предстает не как исполнитель, а как творец своей деятельности.

При использовании компьютерно-игровых обучающих программ возможны разные подходы к организации работы с детьми в зависимости от цели, сложности и содержания компьютерных программ.

Направления организации работы.

1. Цель – включение компьютерно-игровых обучающих программ в структуру занятий по математике, обучению грамоте, музыке и ознакомлению с природой. Роль взрослого. Педагог играет ведущую роль. Он выбирает игру, закрепляющую знания, полученные на занятии, объединяет содержание, способы управления и правила игры, подсказывает и помогает детям в случае необходимости.

2. Ориентировано на использование в работе с детьми компьютерно-игровых программ в сочетании с обычными играми (дидактическими, сюжетно-дидактическими, настольно печатными, со строительным материалом, играми-драматизациями). Такое увлекательное игровое занятие может быть организовано в компьютерно-игровом комплексе детского сада по подгруппам из 6–8 человек. Обычная игра может предшествовать компьютерной игре или следовать за ней, по усмотрению педагога. Главное – реализовать общую сюжетную линию или задачу как традиционными игровыми способами, так и компьютер-


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ными. В этом случае чаще всего используют обучающие игровые программы опережающего развития.

3. Самостоятельная игра детей на компьютере с применением уже знакомых обучающих компьютерных игр всех видов. Детям предлагается несколько компьютерно-игровых обучающих программ на выбор, и ребёнок выбирает наиболее интересную и близкую для него.

Структура занятия с использованием компьютера в дошкольном образовательном учреждении

В ДОУ компьютеры чаще всего используются на развивающих занятиях. Занятие длится до 30 минут и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной.

Подготовительная часть занятия. В ней идет погружение ребенка в сюжет занятия, подготовка к компьютерной игре через беседы, конкурсы; привлекается опыт детей по наблюдению за поведением животных, трудом взрослых; создается определенная предметно-ориентированная игровая среда, аналогичная компьютерной игре, стимулирующая воображение ребенка, побуждающая его к активной деятельности, помогающая понять и осуществить задание на компьютере.

Основная часть занятия включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером. Используется несколько способом «погружения» ребенка в компьютерную программу.

1. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами и их назначением.

3. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

отрабатывают способы управления с педагогом, а в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

В заключительной части подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур, и правил действия с компьютером. Для этой цели используются рисование, конструирование, различные игры. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

***Список литературы***

1. Арсентьева В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В.П. Арсентьева. – М.: Форум, 2012. – 144 с.

2. Денисова Т. Компьютер в дошкольном учреждении / Т. Денисова // Дошкольное воспитание. – 2011. – №2. – С. 74–76.

3. Михайленко Н. Игра с правилами в дошкольном возрасте / Н. Михайленко, Н. Короткова. – М.: Академический Проект, 2002. – 160 с.

4. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошкольное воспитание. – 2000. – №11. – С. 53–57. EDN TVDNHV

5. Якутина Е.В. Использование компьютера для обучения детей письму и чтению / Е.В. Якутина // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2011. – №4. – С. 40–41.

6. Артемьева Е.А. Инновационные модели развития дошкольников: опытная и исследовательская деятельность с детьми старшего дошкольного возраста / Е.А. Артемьева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2017/02/19/innovatsionnye-modeli-razvitiya-doshkolnikov-opytnaya-i (дата обращения: 06.09.2023).


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)