

Михайлюкова Ксения Федоровна

учитель-логопед

Регель Елена Викторовна

учитель

МБОУ «Гимназия №2»

г. Белгород, Белгородская область

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация: в 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: младший школьный возраст, внимание, информационные технологии, коммуникативные технологии, компьютерные игры.

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.

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. Полученные знания в данной области, должны помогать учащимся правильно пользоваться глобальной системой компьютерных сетей.

Развивающие упражнения, направленные на улучшение свойств внимания, совместно обеспечивают развитие и других психических процессов. 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.

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. Игра Never Alone, которая привлечет внимание ребенка головоломкой, а также покажет традиции, культуру и обычаи народов Северной Америки.

Век компьютерных технологий позволяет нам найти компьютерную игру нужного 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.

Сопrotивляясь 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 появится 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/> (дата обращения: 07.08.2024). EDN RHLHON

2. Гальперин П.Я. К проблеме внимания / П.Я. Гальперин // Психология как объективная наука. – М.: Институт практической психологии; Воронеж: НПО Модек, 1998. – С. 415–424 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=107903> (дата обращения: 07.08.2024).

3. Добрынин Н.Ф. Внимание и память / Н.Ф. Добрынин. – М.: Знание, 1958. – 32 с.

4. За какие игры не страшно посадить ребёнка? Лучшие проекты для детей и их родителей. 2020 // Мания [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3CdtMi> (дата обращения: 07.08.2024).

5. Лоскутова О.А. Развитие внимания младших школьников средствами компьютерных игр / О.А. Лоскутова // Мультиурок [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3CdtM9> (дата обращения: 07.08.2024).