

Фирсова Ирина Михайловна

воспитатель

Самойлова Елена Александровна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №4 «Берёзка»

пгт. Вурнары, Чувашская Республика

ТРАНСФОРМАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в данной статье раскрыта проблема цифровой трансформации дошкольного образования. Рассказывается о роли традиционной дидактической игры и компьютерной игры.

Ключевые слова: дидактическая игра, компьютерная игра, образовательная деятельность, дети дошкольного возраста.

Размышляя о том, что такое игра для каждого из нас? Каждый человек даст свой ответ. Кто-то вспомнит свой кукольный домик, а кто-то игру, которую хранит до сих пор.

Педагоги и психологи давно обратили внимание на огромное значение игры для всестороннего развития детей. Русский педагог К.Д. Ушинский считал, что в игре «формируются все стороны души человека, его ум, его сердце и его воля... игры предсказывают будущий характер и будущую судьбу ребенка, то это верно в двояком смысле: не только в игре высказываются наклонности ребенка и относительная сила его души, но сама игра имеет большое влияние на развитие детских способностей и наклонностей, а следовательно и на его будущую судьбу».

В дошкольном учреждении ведущая деятельность детей – это конечно же игра. Рассмотрим основные виды игр в детском саду:

- творческие – сюжетно-ролевые, музыкальные, театрализованные;
- с правилами – дидактические, подвижные, интеллектуальные, народные, игры-забавы.

Особое место в детском саду можно выделить дидактическим играм – они способствуют умственным и познавательным способностям, развитию речи детей, социально-нравственному развитию ребенка дошкольника.

Сейчас очень много разных дидактических игр. С помощью настольно-печатных игр можно успешно развивать речевые навыки, математические способности, внимание, логику. Во многих настольных играх – лото, домино, складывание картинок, мозаик присутствует некий элемент соревнования. Например, кто быстрее заполнит карточку лото. Некоторые виды настольных игр способствуют умению детей играть в коллективе, учиться соблюдать свою очередь, иногда помогать товарищу по игре, уважительно относиться к другим участникам игры и тем самым вызывая одобрение взрослого, уважение сверстников.

Но все чаще воспитатели в своей педагогической деятельности стали сталкиваться с тем, что дети отвлекаются от привычных им игр, легко переключаются на другие. Получается ребенок, не закончив игру бросает её, следовательно он не доводит начатое дело до конца. И от это страдают такие психические процессы как внимание, память, мышление и взаимоотношения со сверстниками.

Наше общество стало более информационным, происходит внедрение информационных технологий в жизнь ребенка, которые формируют новую цифровую социализацию, что требует нового подхода. И дидактическая игра как традиционный и ведущий вид деятельности дошкольника претерпевает изменения, обогащаясь новыми цифровыми формами. Игра перестает быть только предметной, а преобразуется в интерактивный мультимедийный продукт. Это позволяет перейти от объяснительно-иллюстративного подхода к деятельностному. При этом ребенок из пассивного слушателя превращается в активного исследователя, решающего игровые задачи в насыщенной визуально-звуковой среде.

Цифровые игры вызывают у детей живой интерес, который служит фундаментом для формирования познавательной мотивации. А в условиях современного мира и информационного насыщения именно этот интерес становится ключевым условием вовлеченности ребенка в образовательный процесс. Со-

временная мультимедийная среда – яркая, наглядная. Она воздействует на несколько каналов восприятия – визуальный, аудиальный и кинестетический. Это помогает логическому мышлению.

Ребенок погружается в игровой сюжет, он незаметно для себя решает ряд дидактических задач. В процессе игры он решает задачи, узнает новые слова или отрабатывает звукопроизношения. Таким образом, компьютерная игра трансформирует сам процесс обучения – из скучной обязанности он превращается в увлекательное путешествие, где даже ошибка воспринимается не как неудача, а как шаг в решении головоломки, что способствует формированию у ребенка умения учиться.

Но для достижения максимального педагогического эффекта и минимизации рисков использования компьютерных игр в работе с дошкольниками должно осуществляться с соблюдением некоторых условий.

1. Принцип дозированности. Надо понимать то, что интерактивная доска или интерактивный стол выступают дидактическим средством, а не целью образовательной деятельности с детьми.

2. Принцип времени. Время работы должно быть строго регламентированным. По времени компьютерные игры должны занимать лишь часть организованной образовательной деятельности и должны сочетаться с привычными нам дидактическими играми. Это позволит нам не потерять познавательный интерес и не переутомить детей.

3. Принцип соответствия возрасту и требованиям. Сюда можно отнести подачу материала. Важно, чтоб использовались крупные картинки, был чёткий звук и доступный шрифт.

4. Принцип интеграции. Компьютерная игра и занятие должны иметь одну образовательную цепочку.

5. Принцип синергии с другими традиционными педагогическими технологиями. Надо сочетать компьютерные игры с педагогическими технологиями. Например, с мнемотехникой – помогает быстрее запомнить нужную информацию.

Можно сделать вывод, что компьютерные игры могут стать хорошим помощником, но надо их использовать правильно. Они помогут нашим детям из пассивного слушателя попасть в увлекательную образовательную деятельность. Ребенок, играя будет познавать окружающий мир. Большая роль успеха зависит и от работы педагога. Он должен уметь правильно подобрать игру и включить его в образовательную деятельность, а потом помочь детям перенести новые знания в реальное время.

Список литературы

1. Красильникова Л.В. Использование компьютерных игр в развитие речи детей дошкольного возраста / Л.В. Красильникова // Перспективы науки и образования. – 2018. – № 3. – С. 217–225. – EDN RUFUPX
2. Захарова А.В. Особенности использования компьютерных игр в образовательной работе с детьми дошкольного возраста / А.В. Захарова // Вопросы студенческой науки. – 2022. – № 5. – С. 274–279. – EDN PЕНВТТ