

Чхапелия Мария Сергеевна

педагог дополнительного образования

МБДОУ ДС № 342

г. Челябинск, Челябинская область

Использование компьютерных игр для развития детей старшего дошкольного возраста

***Аннотация:** в данной статье рассматривается проблема использования информационно-коммуникативных технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении, рассмотрен один из вариантов внедрения информационных технологий в обучение и развитие дошкольников (программа «Компьютерный мир для малышей») в сочетании с традиционными развивающими играми Никитиных.*

***Ключевые слова:** компьютерные игры, информационные технологии, развивающие игры, блок занятий.*

Сегодня в развитых и богатых странах мира, в том числе и в России новые информационные технологии используются повсеместно. Все эти достижения научно-технической мысли совершают подлинный переворот в сознании людей. Человек, получая новое интеллектуальное орудие, чувствует свою интеллектуальную силу, повышающую его шансы на успех в обществе.

По мнению ученых, основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка – это, прежде всего формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, повсеместно использующем информационные технологии. Сами дети проявляют большой интерес к компьютеру как к части взрослого мира, к способам управления им и возможностям решения познавательных задач. Компьютер изначально не является игрушкой для ребенка, а в играх возникает как один из инструментов взрослого – ребенок играет в работу на компьютере так же, как играет в водителя автобуса. Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем развитии

дошкольников.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 5-6 лет.

«Взрослый» персональный компьютер привлекает ребенка также как настоящий автомобиль или живая лошадь. Он жаждет ими обладать, управлять, действовать с ними. Л.С. Выготский писал, «что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садиться верхом на палочку, гонит автомобиль по коридору квартиры или даже просто гудит как сам автомобиль или поезд», т.е. играет, замещает действительность в игре. В случае с компьютером его мечта об обладании им легко сбывается. В компьютерных играх у дошкольников уже в самом начале осуществляется приобретение нового опыта, формируется не только положительная мотивация игры, но и специфические мыслительные процессы, связанные с выбором и отслеживанием своего способа действия, необходимого для достижения цели.

Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение и классификация.

Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Дети чувствуют большую уверенность в себе. Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» – способность человека находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к стратегическому планированию, осваиваются наглядно-действенные операции мышления.

Нужно отметить, что компьютер благодаря особенностям своего устройства (наличие клавиатуры, экрана, «мышки») осуществляет интеллектуальную подготовку ребенка к обучению в школе. Ребенок-дошкольник, управляя компьютерной игровой программой, начинает сначала думать, а затем действовать. Это обстоятельство создаст перспективы для развития теоретического мышления, так необходимого в школе.

По мнению ученых, исследующих вопросы развития детей посредством компьютера, отмечается необходимость введения современных информационных технологии в систему дидактики детского сада и стремление к органическому сочетанию традиционных и компьютерных средств развития личности ребенка. В соответствии с этой точкой зрения в нашем дошкольном учреждении занятия на компьютере осуществляются в тесной взаимосвязи с традиционными развивающими играми в частности играми Никитиных.

В развивающей программе «Компьютерный мир для малышей» развитию творческих способностей отводится особое место. Этому способствуют и развивающие игры Никитиных, и целый блок занятий на компьютере, позволяющих детям создавать элементарные мультфильмы, музыкальные мелодии, рисунки.

Программа предусматривает три ступени обучения и развития: от простого научения через развитие к творчеству.

Она состоит из трех блоков занятий, рассчитанных на 2 года обучения в старшей и подготовительной к школе группах.

1. Блок ознакомительных занятий

Задача: ознакомление детей с историей, назначением, элементарным устройством и составными частями компьютера, правилами поведения и безопасной работы на компьютере.

В этом блоке занятий детям даются элементарные сведения о происхождении компьютера, об этапах его совершенствования, о создателях и известных программистах. В игровой форме, с помощью занимательных заданий, моделирования знакомим дошкольников с устройством и основными

составными частями и их назначением. Важным аспектом блока ознакомительных занятий является совместное с педагогом составление перечня правил поведения в кабинете развивающих игр и безопасной работы на компьютере дошкольников. Для наглядности и постоянного напоминания правила-модели изготавливаются руками детей и размещаются на рабочих местах. Перед каждым занятием выбирается дежурный. Он помогает раздавать и убирать наборы кубиков, демонстрационный материал, после занятий наводит порядок на столах. Это помогает приобщать детей к трудовой деятельности и формирует чувство ответственности.

2. Блок развивающих игр

Задача: развитие внимания, памяти, воображения, речи, мышления, математических способностей, посредством развивающих игр Никитиных и компьютерных игр. Закрепление навыков работы с «мышью» и клавиатурой.

В этом блоке занятий дети закрепляют навыки управления программой при помощи клавиатуры и мыши. Объясняется, где на клавиатуре расположены буквы, цифры, как можно переместиться вверх, вниз, вправо и влево с помощью кнопок. Тренировка точечной печати. Рассматривается манипулятор «мышь». Почему так называется, её назначение, способ управления - кнопки. Правильное положение руки при работе с «мышью». Тренируется координация и согласованность движений при работе с «мышью».

В игровой форме у ребенка развиваются математические и познавательные способности. Тренируется устный счет, память, мышление, логика, внимание, воображение. Совершенствуется умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, решать проблемы, выдвигать их, предвидеть результат и ход решения творческой задачи. Преподают основы моделирования. Повторяются цвета, геометрические формы.

3. Блок занятий, направленных на развитие творческого потенциала

Задача: освоение способов рисования, написания музыки и изучение основ анимации посредством компьютерных программ.

При помощи занятий, запланированных в этом блоке у ребенка развиваются наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности – все то, что в совокупности и составляет творческие способности. Предусмотрены задания, которые стимулируют самую разнообразную его творческую деятельность, побуждают его решать многие, совершенно новые для него задачи. В начале обучения ребенок составляет из кубиков узоры по образцу. После чего ему предлагается задание, в котором самостоятельно может реализоваться его творческий замысел. Ему ставится задача составить такие узоры, которых нет на рисунках. Новый узор сложить не трудно. Но важно, чтобы это был красивый, напоминающий своим видом, какой-либо предмет. Только такие узоры можно зарисовать в тетрадку.

С помощью компьютера происходит знакомство с основными составляющими графических редакторов: палитра, инструменты рисования, заливки. Такие компьютерные игры как, «Ксилофон», «Маленький оркестр» помогают проявить таланты композитора и сочинить мелодию. Так же ребенок получит представление о компьютерной анимации и кино.

Не смотря на то, что работа с компьютерными программами представляет собой виртуальную деятельность, посредством принтера ребенок может получить результат своего творчества.

Параллельно с компьютерными программами в каждом блоке занятий предусмотрены развивающие игры Б.П. Никитина разной степени сложности: «Собери узор», «Уникуб» и «Кубики для всех».

Данная программа позволяет закреплять представления детей, полученные на занятиях и формирует умение ребенка мобильно оперировать известными способами осуществления деятельности в измененных условиях, выходя за пределы заданной ситуации, перенося свой социальный опыт.

Обучающий процесс с помощью развивающих игр, также, как и в образовательных программа, строится на основе результатов педагогической и психологической диагностик. Особенно это прослеживается в

подготовительной к школе группе. Исследуя познавательную и личностную сферы ребенка по критериям диагностики «Готовности к обучению в школе», психолог вырабатывает рекомендации с указанием проблемных моментов у каждого ребенка. Учитывая эти рекомендации, педагог дополнительного образования выстраивает педагогическую деятельность.

Структура занятий, проводимых в компьютерных залах, укомплектованных всем необходимым для подгруппы детей из 5-6 человек, строится на усмотрение педагога в свободном чередовании использования компьютерных программ и развивающих игр.

1. Организационный момент.
2. Развивающие компьютерные игры.
3. Физкультминутка для глаз и тела.
4. Развивающие игры Никитиных.
5. Подведение итогов занятия.
6. Релаксирующие упражнения.

Программа «Компьютер для малышей» обогащает развитие детей дошкольного возраста, обеспечивая единый процесс социализации – индивидуализации личности дошкольника через осознание ребенком своих потребностей, возможностей и способностей. Обеспечивает благодатную почву для более комфортного и успешного обучения детей в школе.

Список литературы

1. Горячев А.В., Лесневский А.С., Информатика 1-6 класс; Пропедевтический курс. - Москва, Изд. дом «Дрофа», 2001.
2. Коган И. Д., Леонас В.В., Эта книга без затей про компьютер для детей. - Москва, Педагогика, 1999.
3. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика: Учеб.пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: Издательский центр «Академия», 2000. - 416с.
4. Эмоциональное развитие дошкольника: Пособие для воспитателей дет.сада /А.В.Запорожец, Я.З.Неверович, А.Д.Кошелева и др.; Под ред. А.Д.Кошелевой. - М.: Просвещение, 1985. - 176с.