# Компьютерные игры и игровые обучающие программы

**1. Компьютерные игры и игровые обучающие программы в системе дошкольного воспитания**

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большин­стве случаев они смотрят на него. Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция соpнания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Общение с ЭВМ вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирова­ния таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные па­мять и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую го­товность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры в отечественной дошкольной педагогике - одна из самых новых и актуальных проблем. Группой программистов, психологов, педагогов и других специалистов Ассоциации «Компьютер и детство» был разработан программно-методический комплекс «КИД/Малыш».

В настоящее время на современном рынке программные средства для дошкольного образования представлены в широком многообразии. Из их чис­ла необходимо выбрать компьютерные программы для дошкольников, кото­рые должны иметь положительную нравственную направленность, в них не должно быть агрессивности, жестокости, насилия. Особый интерес вызывают программы с элементами новизны, сюрпризности, необычности.

Из числа данного вида программ можно отметить разработки комплекса «КИД/Малыш». Но ввиду удаленности от областных сервисных центров и недоступности данного комплекса, чаще всего приходится применять более доступные программные средства, отвечающие требованиям к компьютерным играм, применяемым в дошкольном образовании.

Введение компьютера в систему дидактических средств детского сада может стать мощным фактором обогащения интеллектуального, эстети­ческого, нравственного и физического развития ребенка. Широкое внедрение компьютера повысит общий уровень воспитательно-образовательной работы в детских учреждениях. Компьютер является сложным объектом познания, что предъявляет более высокие требования к организации деятельности ребенка. Становясь средством познания, компьютер способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, по­знанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, разви­тию фантазии, самостоятельности. Особое значение для развития дошкольни­ка имеет его ведущая деятельность - игра, поэтому компьютеры в детском са­ду используются, прежде всего, как средство игры, как новая, сложная, инте­ресная и управляемая самим ребенком игрушка, с помощью которой он реша­ет самые разнообразные игровые задачи. Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса дошкольного учреждения. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Занятия по ознакомлению с природой направлены на уточнение, расширение и систематизацию представлений детей взаимосвязи растений и животных с внешней средой. В системе формирования отношений детей к природе большое место занимает развитие познавательного интереса к приро­де, а также эстетических чувств, связанных с ее красотой.

В ходе занятий по ознакомлению с природой детям может быть предложена игра «Приключения животных». «Приключения животных» — обучающая программа в виде забавной и веселой игры позволит детям лучше по­знакомиться с миром живой природы. Эта игра представит на экране монитора, животных с разных уголков земного шара, которых дети не видели даже в зоопарке. Слоны, мартышки, змеи, жирафы, бобры, осьминоги, летучие мыши - и множество других самых разных и экзотических зверей. Дети узнают много нового не только о том, как выглядят эти животные, но и как они живут, узнают про их жизнь в дикой природе, их повадки и привычки. Они смогут сами помочь бобру выстроить платину на реке, и обустроить его «хатку»; совершат «ночное путешествие» с летучей мышью в поиске питания; узнают «подземный мир» муравьев.

Занятия по обучению грамоте нацелены закреплять и совершенствовать умение делить слова на слоги и производить звуковой анализ слов - это становится основой для ознакомления детей с буквами и обучения чтению. Осуществлять звуковой анализ слова, используя различные средства: схему звукового состава слова, фишки, интона­ционное выделение звуков в слове. Понимать и использовать в речи термин «предложение», составлять предложение из 3 - 4 слов, делить предложение на слова, называя их по порядку. «Веселая Азбука» - это первое знакомство со звуками и буквами, она объяснит и поможет закрепить, что такое слоги, и как из них составлять слова. Игра содержит упражнения, с помощью которых дети без труда смогут научиться читать.

Например, одно из заданий в игре «Веселая Азбука»: компьютерные картинки знакомят детей с буквами русского алфавита, при этом каждой букве соответствует определенная картинка. На экране появляются четыре картинки и буква, на которую начинается предмет, изображенный на одной из картинок. В ходе игры ребенок должен найти правильную картинку.

Занятия по развитию элементарных математических представлений направлены, прежде всего, на развитие познавательных и творческих способностей детей: умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, решать проблемы, выдвигать их, предвидеть результат и ход решения творческой задачи. Для этого следует вовлечь детей в содержательную, активную и развивающую деятельность на занятиях, в самостоятельную игровую и практическую деятельность вне занятий, основанную на самоконтроле и самооценке. Применение компьютерных игр особенно важно на данных занятиях. Они помогают в простой, наглядной форме, на основе конкретной модели осознать и усвоить тот материал, который был дан детям на занятиях.

Первое знакомство с миром математики станет приятным и интересным с помощью игры «Планета чисел». Эта игра научит детей 3-7 лет распознавать цвета и фигуры, сопоставлять размеры, высоту, расстояние, выполнять простые логические задачи, поможет формированию навыков счета в пределах десяти, знакомству с порядковыми числительными, знакомству с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

**2. Содержание и руководство компьютерными играми и игровыми обучающими программами**

Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для введения в игру дошкольника – компьютера, как игрового средства. В ходе игровой деятельности дошкольника, с использованием компьютерных средств у него развивается: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, служит и служит мощным техническим средством обучения, и играет роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников. Компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности выглядит очень естественным, с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности. Как известно, игра является одной из форм практического мышления.

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть наделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Хочу заметить, что достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваиваются наглядно-действенные операции мышления. Использование компьютерных игр развивает способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Формирование элементарных математических представлений происходит на основе построения и использования детьми наглядных моделей.

Любого педагога и родителя волнует вполне закономерный вопрос о возможном негативном воздействии компьютерной техники на организм ребенка. Обычно детям дошкольного возраста рекомендуют находиться от 15 до 20 минут, а то и не более 10 минут. Многие дети проводят за компьютером гораздо больше времени без каких-либо вредных последствий. Признавая, что компьютер — ново-мощное средство интеллектуального развития детей, необходимо помнить, что его использование в развитии детей старшего дошкольного возраста требует тщательной организации, как самих занятий, так и всего режима в целом.

При работе компьютеров и интерактивного оборудования в помещении создаются специфические условия: уменьшаются влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами. Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.

Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий, влажная уборка до и после занятий. Занятия со старшими дошкольниками проводим один раз в неделю по подгруппам. В своей работе педагог должен обязательно использовать комплексы упражнений для глаз.

 Единый стандарт в 15-20 минут поголовно для всех не приемлем. Скорее всего, более уместной будет дифференциация в зависимости от типа монитора, клавиатуры и т.д. при расчете максимального времени, которое можно проводить за компьютером, желательно учитывать все технические показатели имеющейся системы. Самый верный индикатор негативного воздействия компьютера — это самочувствие ребенка.

Вместе с тем, педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них). Построение каждой игры имеет свои особенности. Занятие с одной подгруппой, включающее деятельность детей за компьютером, познавательную беседу, игру, гимнастику для глаз и др. может длиться от 20 до 25 минут. При этом дети могут быть за экраном не более 7-10 минут. Учитывая, что одновременно занимаются не более 3-5 детей (это напрямую зависит от количества компьютеров и выбранной формы работы), для обслуживания одной возрастной группы требуется не менее 2 часов.

Только педагог — мастер может вынести такую нагрузку и правильно использовать компьютер как мощное средство индивидуального воздействия на интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие каждого малыша. Педагоги стараются работать творчески. Педагог — всегда исследователь. Он умело переключает внимание с поведения ребенка, его действий, эмоциональных проявлений, речи, на результаты, полученные в ходе игры, побуждая его к самостоятельному поиску путей и достижению поставленных в игре целей. 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, как творец своей деятельности. Основная цель педагога — не выучить ту или иную компьютерную программу с детьми, а использовать ее игровое содержание для развития памяти, мышления, воображения, речи у конкретного ребенка. А этого можно достигнуть, если сам малыш с удовольствием выполняет всю программу. Каждая компьютерная математическая игра проводится с учетом основных компонентов комплексного метода. От педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно оживить, расширить, закрепить полученный детьми опыт. Игровые проблемные ситуации, связанные с содержанием игровых задач, могут быть созданы посредством незначительных изменений в содержании математических игр.

Говоря об использовании компьютера детьми раннего возраста, встает вопрос о сохранении здоровья и зрения. Разумно сделать ограничения занятий с ПК по времени, но непроизвольное внимание у детей данного возраста очень мало (10-15 минут), поэтому, как правило, дети не могут долго находиться за компьютером. Для детей 5-6 лет норма не должна превышать 10 минут. Периодичность занятий 2 раза в неделю. Нормально развивающийся ребенок в этом возрасте двигается 70-80% времени бодрствования, поэтому пока вопрос о "засиживании" за компьютером не актуален.

В соответствии с гигиеническими требованиями к организации учебных занятий с использованием новых информационных технологий, длительность работы с компьютером зависит от индивидуально-возрастных особенностей занимающихся.