

Педагогические подходы к компьютерным играм для детей



Автор проекта:
Доровских
Розалия
Владимировна

Проблемные вопросы:

- *Какие существуют педагогические подходы к компьютерным играм для детей*
- *Как можно организовать педагогические подходы к компьютерным играм для детей*
- *Является ли компьютер средством воспитания, развития, обучения детей*



Понятие компьютерных игр для детей. Жанры.



В настоящее время в целях амплификации (обогащения) детского развития разрабатываются теоретические основы применения новых информационных технологий (компьютерных игр) в системе дидактики детского сада.

Компьютерные игры-

программы, специально созданные для использования в образовательных целях непосредственно на занятиях или в свободной досуговой деятельности детей.



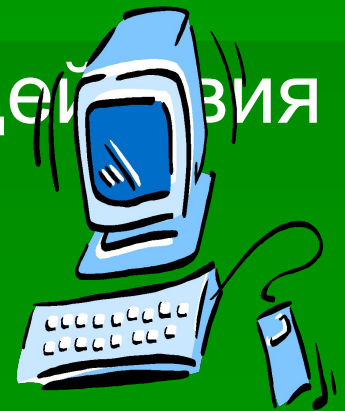
Жанры игр:

- Приключенческие (Адвентурные)
- Стратегии
- Аркадные (поуровневые дробленные)
- Ролевые
- Логические



Структура компьютерных игр

- Игровая задача
- Способы решения игровой задачи (предметные: преобразование предметов и действия персонажей в предметном мире; ролевые: воспроизведение социальной действительности, т.е. взаимодействия персонажей)
- Правила игры
- Событийная характеристика



Типы компьютерных игр

- **Обучающие.** игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме детям предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные:
 - с формированием у детей начальных математических представлений;
 - с обучением азбуке, слоگو- и словообразованию, родному и иностранным языкам, письму через чтение и чтению через ПИСЬМО;



- с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве;
 - с эстетическим, нравственным воспитанием;
 - с экологическим воспитанием;
 - с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.
- «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, умения управлять игрой с создающимися видеоизображениями, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного воспитания. В этих играх нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, для самовыражения ребенка.



- общеразвивающего типа.

Различного рода графические редакторы, в том числе «рисовалки», «раскрашки» и конструкторы. Такие игры предполагают множество педагогических методик их использования.



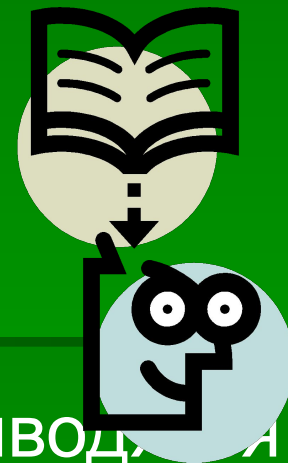
- игры-экспериментирования.

В играх этого типа цель и/или правила не заданы явно, они скрыты в сюжете самой игры или в способе управления ею. Поэтому ребенок, прежде чем добиться успеха в решении такой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи.



- **Диагностические.**

Игры которые в компьютерном варианте фиксируют заданные параметры, обрабатываемые и (необязательно) интерпретируемые непосредственно на компьютере. Результаты диагностики выводятся на экран дисплея или на печатающее устройство в виде рекомендаций для персонала детского сада и родителей. К этому классу программ относятся также компьютерные методики экспресс-диагностики различных функциональных систем детского организма, позволяющие в считанные минуты выявлять патологию, отклонение от нормы с целью направления таких детей на дальнейшее обследование или лечение в специализированные медицинские учреждения.



Педагогические подходы к играм

- компьютерные программы интересны дошкольникам и обеспечивают развивающий эффект, если они представлены в игровой форме, созданы по принципу решения игровых задач.
- Предъявление детям системы постепенно усложняющихся по содержанию знаний и способам решения игровых задач может обеспечить развитие подлинной творческой самодеятельной игры, в том числе игры на компьютере.
- Побуждая детей к принятию или постановке игровых задач, к поиску своих вариантов ее выполнения, педагог развивает у них инициативу, творческий потенциал. Ребенок в игре всегда предстает не как послушный исполнитель, а как творец своей деятельности.

- Особую роль в подготовке детей к игре на компьютере выполняют игра, ее разные виды, широко распространенные в практике дошкольного воспитания (сюжетные, дидактические, подвижные и др.). В этих играх дети овладевают двумя важнейшими позициями, без которых невозможна игра на компьютере. Во-первых, они учатся достигать цель с помощью предмета-орудия. Во-вторых, в традиционных играх с раннего возраста обеспечивается плавный переход от предметных результативных действий к действиям в воображаемой ситуации, к действиям замещения с опорой на предмет-игрушку, на предмет-заместитель и другие более обобщенные знаки: жест и слова.

- Если ценное в воспитательном и образовательном отношении знание, конкретная учебная задача естественным образом смыкаются с содержанием игровой задачи, ребенок усваивает материал незаметно для себя, с увлечением играя, мобилизует при этом весь свой жизненный опыт, максимум внимания, произвольности и проявляет инициативу и творчество.
- Включая компьютерные игры в общую систему игр, в педагогический процесс детского сада, необходимо подчеркнуть особую важность **самодеятельных игр детей**, когда они свободны в выборе вида игр, содержания и способов решения игровых задач.

- приобщение к играм на компьютерах никоим образом не должно вести к вытеснению сюжетных игр из повседневного обихода детей. Более того, необходимо продумать, как компьютерные игры, особенно развивающие (сюжетно-режиссерские) игры сочетать с содержанием сюжетно-ролевых игр и других видов деятельности (например, рисованием, конструированием). Они взаимно обогатят друг друга.
- необходимо рационально использовать и уникальные технологические возможности компьютерных игр. Например, динамичный характер компьютерного представления учебного содержания позволяет показать многие явления в виде непрерывных взаимосвязанных преобразований.

Поэтому в компьютерных программах закладываются те знания, которые не могут быть усвоены в обычных условиях во всем многообразии и единстве (космический мир), которые надо выделить, представить более выпукло, в динамике; показать то, что ребенок не может или не успевает заметить в естественных условиях (например, как раскрывается бутон цветка, как растут корни дерева и т. д.).

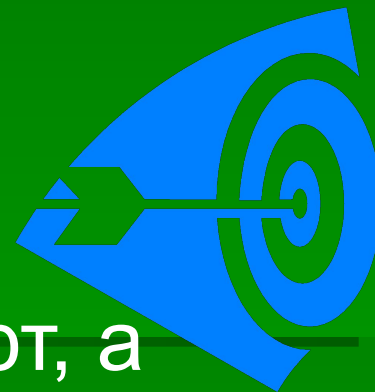
- **Вызывают интерес программы с элементами новизны, сюрпризности, необычности. Однако не стоит перенасыщать их обилием «сюрпризов». Это может привести к перенапряжению и утомлению ребенка.**

Таким образом,



Компьютер может быть широко использован в целях обучения и развития дошкольников, он может быть объективным диагностическим средством, позволяющим выявить уровень развития тех или иных умений, способностей, интересов ребенка. Через компьютер можно преодолеть «социальную изоляцию» ребенка, поскольку он дает объективную оценку интеллектуальным возможностям детей (особенно робких, не проявивших себя в коллективных занятиях и играх). Компьютер может быть использован как мощное и тонкое средство, раскрывающее способности детей, побуждающее взрослого искать новые, нетрадиционные формы и методы воспитания детей в условиях современной цивилизации. Это уникальная игрушка, имеющая возможность настраиваться на конкретного ребенка, обеспечивая ему деятельность в зоне ближайшего развития

Следовательно,



компьютерные игры не заменяют, а дополняют все традиционные формы игр и занятий, являются естественным путем приобщения дошкольников к новым информационным технологиям, к оперированию знаковыми формами мышления, если они органически включены в ведущую деятельность дошкольника — игру.



Литература:

- Горвиц Ю. М., ассоциация «Компьютер и детство», г. Москва. Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях? // Информатика и образование. – 1994. - № 3. – С. 63 – 72.
- Гушлевская Галина. Организация работы компьютерно-игрового комплекса дошкольного учреждения // Детский сад от А до Я. – 2003. - № 1.
- Зворыгина Е., НИИ дошкольного воспитания АПН СССР. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование. – 1990. - № 6. – С. 94 – 102.
- Чайнова Людмила. Развитие личности ребенка в компьютерно-игровой среде // Детский сад от А до Я. – 2003. - № 1.
- Юрий Горвиц. Зачем малышам компьютер. Детский сад от А до Я. – 2003. - № 1.
- Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова, Н. Н. Поддьяков, Е. В. Зворыгина и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. — М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998, 328 с., илл. Раздел 4. Психолого – педагогическое содержание развивающих компьютерных программ для дошкольников (с. 41-53)