

Возможности использования компьютерных игр для развития младшего школьника

Т.В. Баракина

Развитие и широкое применение информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) является глобальной тенденцией мирового развития последних десятилетий. К сожалению, Россия пока отстает от промышленно развитых стран по уровню информатизации общества, хотя соответствующие процессы реализуются или планируются к реализации в рамках федеральных, региональных и ведомственных программ, в том числе и по образованию.

Информатизация общества – это сегодняшняя реальность. В наши дни решающее значение в любой области человеческой деятельности имеет получение информации, ее обработка и применение. Компьютерные локальные, региональные, межрегиональные и, наконец, глобальные системы связи создают инфраструктуру современной цивилизации. Пользоваться этой информационной инфраструктурой и обогащать ее завтра будут сегодняшние дошкольники и младшие школьники. Именно поэтому дети младшей возрастной группы должны уже сегодня уметь пользоваться компьютером как инструментом своей деятельности.

У детей 5–8 лет преобладает наглядно-образное мышление, поэтому основной способ взаимодействия с вычислительной техникой в этом возрасте – игра.

Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе. Вначале учащихся интересует только форма игры, а затем уже и тот материал, который положен в ее основу. В ходе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, попадают в ситуации поиска, у них пробуждается интерес к победе, а следовательно, возникает стремление быть быстры-

ми, находчивыми, четко выполнять задания.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интереснее и занимательнее, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливают интерес детей к предмету, к познанию окружающего мира.

В настоящее время, в связи с оснащением образовательных учреждений компьютерными классами и с наличием компьютеров во многих семьях, остро встает проблема правильного и эффективного использования компьютерных игр в процессе обучения и воспитания. Неизбежно возникает вопрос выбора: какие игры развивают ребенка, а какие имеют сомнительную ценность.

Рассмотрим особенности некоторых видов компьютерных игр и их роль в развитии ребенка.

1. АДВЕНТУРНЫЕ (приключенческие). Оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивной возможностью управления ходом событий. Для решения поставленных задач необходимо обладать неплохой сообразительностью и развитым логическим мышлением. К сожалению, большинство таких игр предполагают длительное пребывание за компьютером, в то время как для детей 7 лет это время ограничено только 10 минутами. Кроме того, данные игры являются мощными раздражителями, гиперактивным детям они не рекомендуются.

2. СТРАТЕГИИ. Основная их цель – завоевание вражеских территорий, заключение союзов, управление ресурсами, войсками, энергией и т.п. для набора максимального количества очков. Подобные игры развивают усидчивость, способность к планированию своих действий, тренируют многофакторное мышление. К сожалению, они также не подходят детям младшего школьного возраста из-за большой продолжительности по времени.

3. АРКАДНЫЕ. Характерная особенность – поуровневое дробление

игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Действует система набора очков и бонусов за особые заслуги, такие как быстрота прохождения дистанции, победа над сильным врагом, нахождение секретных дверей и т.п. Эти игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции. Не рекомендуются гиперактивным детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

4. РОЛЕВЫЕ. Целью может быть отыскание определенного артефакта, человека или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают враги, с которыми следует вступить в бой или обмануть их хитростью. Главный принцип – использование нужного персонажа в нужном месте и в нужное время. Как и аркадные игры, тренируют глазомер, внимание, скорость реакции. Не рекомендуются гиперактивным детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

5. 3D – Action. Специфику этих программ можно выразить словами «Убей их всех!». Сугубо развлекательные игры, развивающие моторные функции. Данные игры считаются жестокими, и потому категорически запрещается использовать их при работе с детьми.

6. СИМУЛЯТОРЫ, или имитаторы: авто-, авиа-, спортивные и т.п. Позволяют попробовать свои силы в новых ситуациях, тренируют глазомер, внимание, скорость реакции. Не рекомендуются гиперактивным детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

7. ЛОГИЧЕСКИЕ: головоломки, задачи на перестановку фигур, составление рисунка, обучающие чтение, письму и т.п. Как правило, разбиты на отдельные задачи, что позволяет регламентировать время работы ребенка на компьютере. Способствуют развитию мышления, памяти, внимания.

При неправильном подборе игровых программ, например основанных на агрессивности или чистой развлекательности, возможно такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться в нежелании

ребенка общаться с друзьями, заниматься учебной, общественной жизнью, в «уходе» в виртуальный мир компьютера, поэтому для работы с детьми начальных классов целесообразно использовать именно логические игры.

Компьютерные игры позволяют не только реализовывать развивающие функции, но и решать задачи адаптации ребенка к жизни в современном информационном обществе.

Во-первых, компьютерные игры позволяют расслабиться. Смена деятельности является отдыхом, поэтому естественно, что дети после интеллектуальной или физической нагрузки с удовольствием играют в компьютерные игры, которые могут поднять настроение, помочь успокоиться и восстановить силы. Многие из них остроумны и ироничны, что создает положительный эмоциональный настрой во время игры.

Во-вторых, компьютерные игры позволяют освоить различные формы общения, реализовать новые и необычные способы взаимодействия. Младшие школьники любят играть в компьютерные игры вдвоем или в небольшой группе сверстников. В эти моменты общение развивается вокруг сюжета игры, происходит обмен эмоциональными состояниями, обсуждается содержательная сторона игры. При этом деятельность младших школьников в чем-то похожа на модель «мозгового штурма», часто используемую в современном стратегическом планировании. Дети, обсуждая происходящее, вырабатывают коллективное решение по поводу дальнейших действий.

В-третьих, компьютерные игры оказывают психотерапевтическое воздействие. Многим детям они позволяют избавиться от чувства неполноценности: часто то, что не получается в реальной жизни, легко реализуется с помощью компьютера – дети начинают петь, рисовать, сочинять стихи. Учебные и игровые программы с доброжелательными героями поддерживают ребенка, внушают ему чувство уверенности в себе.

В-четвертых, компьютерные игры позволяют ребенку моделировать ре-

альные и предполагаемые жизненные ситуации, что также помогает обрести чувство уверенности.

В-пятых, компьютерные игры могут помочь ребенку в самореализации. Одни дети предпочитают головоломки и логические игры, другим нравятся игры на быстроту реакции, третьих привлекают обучающие игры, четвертые любят раскраски и т.п.

В-шестых, очевиден коррекционный эффект при использовании компьютерных игр детьми с ограниченными возможностями. Многие дети впервые начинают обучение с помощью компьютера, им становится доступной большая часть информации, они осваивают речь, получают знания об окружающем мире и о себе. Компьютер можно эффективно использовать для коррекции речи, зрения, в работе с детьми с задержкой умственного развития.

В-седьмых, внедрение компьютерных технологий создает предпосылки для интенсификации образовательного процесса, что обеспечивает переход от механического усвоения знаний к овладению умением самостоятельно приобретать новые знания. Компьютерные технологии способствуют раскрытию, сохранению и развитию личностных качеств обучаемых. В компьютерных играх дети приобщаются к исследовательской работе, совершенно не замечая этого. Педагогам важно поддерживать такие умения и навыки исследования, как умение получать, анализировать и интерпретировать информацию; выдвигать гипотезы и делать выводы; ставить проверочный эксперимент, по результатам которого можно корректировать свои дальнейшие действия.

Для эффективного и правильного применения игровых программ с целью воспитания и развития детей педагогам и родителям при выборе жанра игры следует учитывать возраст, темперамент и интересы ребенка. Для младших школьников лучше выбирать логические игры, игры-симуляторы. Они, как правило, непродолжительны по времени, направлены на развитие мышления, внимания, памяти, скорости реакции у детей.

Оптимальный уровень сложности игры можно определить, наблюдая за реакцией детей в ходе выполнения игровых действий. Если ребенок перевозбужден, то следует снизить уровень сложности или вообще сменить игру на другой тип. Если ребенок стал излишне нетерпелив – повысьте уровень сложности.

По времени игра не должна превышать 10–15 минут, либо должна быть предусмотрена возможность записи промежуточных результатов игры с последующим ее продолжением.

Некоторые игры очень хорошо подходят для совместной работы детей и взрослых. Особенно важно играть вместе при первичном ознакомлении ребенка с игрой, объясняя по ходу дела ее правила и особенности (где лучше подпрыгнуть, где пробежать и почему, какое значение имеют очки на экране и т.п.). Попробуйте поиграть сами и попросите ребенка подсказывать вам, что делать, пусть он увидит, что в чем-то он может быть лучше вас.

Итак, чтобы дети могли играть в компьютерные игры без вредных последствий, необходимо контролировать выбор жанра (вида) игры, ее содержание, систему управления, настройку интерфейса и уровня сложности. И, конечно, нельзя позволять увлекаться играми в ущерб другим занятиям.

При правильном подборе и методах применения компьютерных игр у ребенка развиваются внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляются интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним. Педагогам следует помнить, что в младшем школьном возрасте главная задача – воспитание психологической готовности к применению компьютера и создание чувства комфорта в процессе работы. Этот возраст – самый обучаемый; знания, умения и навыки, полученные в начальной школе, становятся основой всей последующей познавательной деятельности. Именно в этом возрасте необходимо начать формировать культуру использования компьютера в жизни современного человека.

Литература

1. Куликова, Т.Н. Особенности применения компьютерных обучающих программ умственного развития младших школьников / Т.Н. Куликова // Информатика и образование. – 2007. – № 1. – С. 103–105.

2. Могилева, В.Н. Психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста и их учет в работе с компьютером / В.Н. Могилева. – М. : Академия, 2007. – 272 с.

3. Моторин, В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошкольное воспитание. – 2000. – № 11. – С. 53–57.

4. Никитина, О.Ю. Поговорим о компьютерных играх : Советы педагогам / О.Ю. Никитина // Дошкольная педагогика. – 2007. – № 8. – С. 53–54.

Татьяна Вячеславовна Баракина – канд. пед. наук, доцент кафедры естественнонаучных дисциплин Омского государственного педагогического университета, г. Омск.