

«Роль компьютерных игр в развитии дошкольника»



Современный ребёнок с рождения окружён насыщенной медиа средой. Электронные игрушки, игровые приставки, компьютер занимают всё большее место в досуговой деятельности дошкольников, накладывая определённый отпечаток на формирование их психофизических качеств и развитие личности.

Сочетая в себе возможности телевизора, книги, калькулятора, компьютер приходит к ребёнку как универсальная увлекательная игрушка, которую педагог может и должен использовать как уникальную возможность для разнообразия и индивидуализации воспитательно-образовательного процесса, развития высших психических функций; создания коммуникативной мотивации и развития навыков общения; развития интеллекта, познавательных интересов, творческих способностей.

Существуют разные мнения по поводу возраста, с которого следует начинать обучение детей работе с компьютером. Современные исследования медиков, психологов, педагогов показывают, что отрицательного воздействия на здоровье детей дошкольного возраста при работе с компьютером не наблюдается, если соблюдаются гигиенические и эргономические требования.

Малыши 4,5 – 5 лет уже могут успешно осваивать компьютер. Дети на занятиях раскрепощены, в них нет робости и страха перед сложной техникой, а это является залогом дальнейшей успешной работы с компьютерными

технологиями. Красочное оформление программ, анимация активизирует внимание ребят, развивает ассоциативное мышление, а умело подобранные задания, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества. Всякий, кто хоть немного наблюдал за ребенком, знает какое большое место в его жизни занимает игра. Что же такое игра? Игра – это работа ребенка над самим собой. Мир вступил в третье тысячелетие. И уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Использование компьютеров в образовании уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных персональных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии. В настоящее время существует множество компьютерных игр, главное – правильно выбрать цель и поставить перед ребенком задачу её достижения. Компьютер должен 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, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка - это формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир. Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

У ребенка развивается:

1. восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
2. познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
3. "знаковая функция сознания";
4. произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.



СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ

1. Не следует усаживать ребенка за компьютер только потому, что дети ваших знакомых все свободное время проводят рядом с монитором. Пусть ребенок сам решит, чем ему приятнее заниматься. Возможно, его выбор окажется более правильным и более полезным для его развития.

2. Когда ребенок только начинает знакомиться с компьютером, понаблюдайте за его поведением. Особенно важно это делать на первом этапе овладения малышом новым для него видом деятельности. Наблюдения помогут вам своевременно предупредить проблемы, которые могут возникнуть у ребенка позже, при постоянном общении с компьютером.

3. Приступайте к активной функциональной подготовке дошкольника с первых же дней общения его с компьютером, а желательно и раньше.

4. Старайтесь, чтобы выполнение упражнений стало для малыша увлекательной игрой, и непременно участвуйте в этой игре как равноправный его партнер, с удовольствием. Только в этом случае можно ожидать положительных результатов.

5. Отдельные упражнения можно выполнять во время совместной прогулки или поездки. Не упускайте любой возможности, чтобы помочь ребенку укрепить его память, развить точность движений и другие важные для работы на компьютере качества.