

УДК 37.015.3–053.4

РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ И РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

О.И. Кравченко

Компьютерные игры в настоящее время занимают значительное место в жизни детей и существенно влияют на их психическое развитие. Существуют две противоположные точки зрения: одна видит влияние позитивное, развивающее, другая – негативное воздействие на когнитивную и эмоциональную сферу ребенка. Рассматривается возможность эффективного использования компьютерных игр для развития детей старшего дошкольного возраста.

Ключевые слова: компьютер; игры; дошкольники; развитие.

КОМПЬЮТЕРДИК ОЮНДАРДЫН МЕКТЕПКЕ ЧЕЙИНКИ КУРАКТАГЫ БАЛДАРДЫН ОКУУСУНА ЖАНА ӨНҮГҮҮСҮНӨ ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ

О.И. Кравченко

Азыркы учурда компьютер оюндары балдардын жашоосунда маанилүү орунду ээлейт жана алардын аң-сезиминин өсүшүнө олуттуу таасирин тийгизет. Бул маселе боюнча эки карама-каршы көз караш бар: биринчиси компьютердик оюндардын оң таасирин өнүктүрүүчү таасирин белгилейт, экинчиси – баланын таанып-билүүчүлүк жана эмоционалдык чөйрөсүнө тийгизген терс таасирин белгилешет. Компьютердик оюндарды мектепке чейинки курактагы балдардын өнүгүүсү үчүн натыйжалуу пайдалануу мүмкүндүгү каралат.

Түйүндүү сөздөр: компьютер; оюндар; мектепке чейинки курактагы балдар; өнүгүү.

THE ROLE OF COMPUTER GAMES IN A DEVELOPMENT AND EDUCATION OF A PRE - SCHOOL CHILDREN

O.I. Kravchenko

Today computer games take important place in children life and significantly affect their mental development. There is a two different points of view exists: the one is about positive and developmental influence, the other is about negative impact to the cognitive and emotional spheres of the child. Considering the possibility of effective use of computer games for development of preschool kids.

Keywords: computer; games; preschool; development.

Человек XXI века живет в быстро меняющемся мире и общество, в котором он живет, – это цифровое общество (сетевое общество), где объединяются жизнь реальная и виртуальная. Проблемы такого общества все чаще становятся предметом обсуждения различных конференций (см. международные конференции в Коломне, 2016, 2017, 2018 гг., Новосибирске и др.), среди которых и вопросы сетевого обучения, геймификации как подхода к обучению.

В качестве методологической основы исследования использована культурно-историческая теория Л.С. Выготского, рассматривающего процесс развития психики через знаковое опосредование,

знак выступает в качестве психологического орудия развития психики ребенка и в целом человека. Эта идея Л.С. Выготского не потеряла своего значения и сегодня, поскольку в основе цифровых технологий лежат знаковые системы [1]. Эти знаки выполняют значительную роль, они усиливают восприятие, память, внимание не за счет внутреннего опосредования, а перестраивают, по-другому организуют и память, и мыслительную деятельность, усиливают мотивацию и активность человека. Все это не может не приводить к изменению подходов в обучении и в целом в образовании, а если учитывать при этом возникновение нового психологического феномена – клипового сознания, то

требование использования цифровых технологий как методических инструментов становится объективной необходимостью.

О возможности использовать цифровые технологии в учебном процессе для разных возрастных групп писалось неоднократно. Так, общие вопросы компьютеризации и обучения затрагивали А.Е. Войскунский (2010), А.Е. Войскунский и М.Б. Игнатьев (2013), Д.В. Галкин (2016), К.Ю. Брешковская и М.А. Кувырталова (2016), инновационные образовательные технологии как ресурс развития высшей школы – И.Ф. Албегова и Г.Л. Шаматонova (2009, 2010, 2013), Е.В. Балицкий (2015), М.О. Балашова и И.В. Гужова (2016), С.Г. Кучеряну (2016), С.В. Пазухина (2016), Т.М. Семина (2016), цифровое поколение школьников – И.Р. Гайсина (2012), О.Р. Ельмикеев (2004), С.А. Ермолаева (2013), М.А. Исайкина (2004), Т.И. Куликова (2016), С.Б. Цымбаленко и П. Макеев (2013) и др.

Цель статьи – рассмотреть возможность применения игр с использованием компьютера как наиболее универсального инструмента в развитии детей дошкольного возраста.

Компьютер и компьютерные технологии являются неотъемлемой частью повседневной жизни нынешнего поколения детей. Компьютер выступает популярным аппаратом для вычислений любого рода и обработки данных, информации, он же может послужить отличным инструментом для развития и обучения дошкольника, помочь развить его познавательные и интеллектуальные задатки и способности, ускорить темп его развития.

Проанализировав и изучив недавние исследования в области психологии компьютерных игр, можно сделать вывод, что проблема эта вызывает большой интерес, вместе с тем и споры о качестве и механизмах воздействия (позитивном либо негативном на личность не только ребенка, но и взрослых людей). Так, к примеру, А.А. Аветисова и А.Е. Войскунский изучали факторы эмоционально-мотивационной привлекательности компьютерных игр, их влияния на когнитивные процессы человека [2].

Действительно, мнения авторов относительно применения компьютерных игр разделились на два противоположных. Ю.В. Фомичева и др. в своих ранних исследованиях, касающихся компьютерных игр и их влияния, пишет о том, что длительное использование компьютерных игр оказывает влияние на индивидуальные качества и самосознание игроков. Авторами отмечается именно позитивный, терапевтический эффект психотехнического действия, а именно: вовлеченный в процесс игры субъект постоянно контролирует свои действия, игра является для него неким процессом определенного проживания, он прибегает к самонаблюдению

и анализирует изменения в самом себе. Таким образом авторы указывают, что опыт успехов и неудач дает игроку возможность проанализировать и сопоставить свои ошибки и правильные действия, сблизив свое Я-реальное и Я-идеальное, игра изменяет его Я-образ и тип поведения. Важность заключается в том, что игрок получает в этот момент позитивные переживания от игровой ситуации. Они утверждают, что «геймеры-игроки», отличаются от «не геймеров» специфическими характерологическими особенностями: ориентацией в пространстве, развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, рациональностью, доминантностью, расслабленностью, прямолинейностью, целеустремленностью [3, с. 37].

Это подтверждают и другие авторы, считающие, что компьютерные игры несут в себе позитивный заряд психического развития ребенка (М.Б. Игнатьев, 1988; О.Р. Ельмикеев, 2004; Н.В. Зайцева, 2016; М.А. Исайкина, 2004; О.К. Тихомиров, Е.Е. Лысенко, 1998; Т.И. Куликова, 2016; Л.С. Ямпольский, 2003). М. Коул, говоря об интернете и компьютерных играх, рассматривает их как принципиально новую развивающую среду, обозначая ее как «пятое измерение» [4]. С точки зрения психологии, чем более разнообразной, яркой, необычной является среда, тем больше у нее развивающий эффект.

Другая точка зрения связана с различным негативным влиянием компьютерных игр. Например, Ю.Д. Бабаева (2008) отмечает их влияние на агрессивное поведение, Т.В. Шишова (2002) – на проявление трудностей в общении и снижении успеваемости, И.Я. Медведева и Т.Л. Шишова (2015) видят в этом причину стресса. Исследования Д. Джентайл, Э. Свинг и др., проведенные на детях школьного возраста (1300 чел.), которые более двух часов играли в игры или смотрели телевизор, показали снижение внимания детей и как следствие ухудшение учебной деятельности [5].

Обе точки зрения сходятся на том, что если взаимодействие с интернетом или компьютерными играми дозировано, то скорее проявляется позитивный эффект. И как отмечает Т.И. Куликова, дети, которые играют в компьютерные игры, более развиты психически и эмоционально, им проще усвоить учебный материал, они более уверенные в себе, в своих способностях, что делает их учебную деятельность более эффективной [6, с. 232].

Игровому компьютерному обучению дошкольников посвящено не так много исследований, хотя сама по себе эта проблема, связанная с игровым обучением детей, говорит сама за себя, поскольку игровая деятельность является ведущей именно в дошкольном возрасте. Научить ребенка

играть – значит развить творчество, выдумку, что так необходимо в жизни. И вместе с тем, научить играть – значит, научить ребенка быть самостоятельным.

Итак, наша задача состоит в том, чтобы как можно раньше дать ребенку нужный «инструмент». В нашем случае этим инструментом будет компьютер, который будет привлекателен для ребенка, как новая игрушка, с помощью которой он будет играть и усваивать, а не рутинно заниматься.

Игра является неотъемлемой частью обучения в целом. Речь об этом идет достаточно давно. Ведь игра не вызывает скуки, играть всегда интересно и весело, игра не вызывает чувства страха перед неудачей, так как это «не по-настоящему». Именно тогда, когда ребенок вовлечен в игру, его процесс обучения происходит ненавязчиво и легко. Знакомство детей дошкольного возраста с компьютером начинается через компьютерные игры. Конечно же стоит учесть, что в идеале родители или воспитатели должны тщательно подобрать именно те игры, которые должны подходить по возрасту и регламентировать время пребывания за персональным компьютером. Психология рассматривает игру (кроме опыта) как единственно возможный метод обучения младенцев и как один из важнейших методов обучения детей дошкольного возраста. Процесс развития дошкольника может быть более эффективным, если систематически и в соответствии с психолого-педагогическими условиями использовать компьютерные игры.

Использование компьютерных программ в обучении и в частности компьютерных игр, имеет уже свою историю развития. В 1950 г. начались первые внедрения компьютерных программ в обучении. Первую развивающую игру разработал А.С. Дуглас в 1951 г., которую назвал «ХОХ», содержание игры представляло собой программную версию настольной игры «крестики-нолики». А в 1958 г. первую виртуальную игру, в которой впервые участвовали два человека (теннис для двоих), написал Уильям Хигинботем.

Внедрить компьютерные технологии в систему образования пытались американские ученые в 1971 г. Сеймур Пейперт, широко известный программист, математик, психолог и педагог, разработал язык программирования Logo со своими коллегами и сделал первые попытки внедрить компьютерные технологии в образовательную систему для обучения детей дошкольного возраста основам программирования.

Компьютерные классы были открыты и оборудованы в Советском Союзе в литовском городе Шаулай в подготовительных группах детского сада. Там были специально разработаны учебные

программы по обучению грамоте и элементарным математическим знаниям. Немного ранее в Новосибирске стали применять компьютер в подготовительных классах, чтобы обучать грамоте, математике, основам компьютерной грамотности. С 1989 г. проходили всесоюзные семинары, посвященные проблеме компьютеризации дошкольного воспитания. Это позволило педагогам сделать вывод, что компьютер ускоряет усвоение новых знаний, повышает интерес к учебе [7].

Одна из таких классификаций обучающих программ предложена Б.С. Герушинским, который подразделяет программы в сфере образования на управляющие, демонстрационные, генерирующие, операционные, моделирующие. В роли демонстрационных, генерирующих и моделирующих программ могут выступать компьютерные игры [8].

С.Л. Новоселова показала, что введение компьютера в систему дидактических средств детского сада может стать мощным фактором обогащения интеллектуальной основы умственного потенциала ребенка. Качество техники и наличие правильно разработанной методики позволит привести к успеху в использовании компьютерных игр и программ в дошкольных учреждениях. Поможет обогатить интеллектуальный уровень ребенка, общий уровень развития, а также его социального, физического, эстетического развития [9, с. 10]. Так же она отмечала, что для создания компьютерных кабинетов необходимо периодически обновлять технику и готовить грамотных и компетентных педагогов, связанных с этой областью знаний. При этом автор считает, что в тени не должны оставаться родители, для них нужно создавать методические пособия по использованию персонального компьютера и правильного распределения временипровождения их ребенка за ним [9, с. 12].

Н.В. Новоторцева поддерживает идею компьютеризации дошкольных учреждений. По мнению автора, в детских садах компьютер должен использоваться как инструмент: для овладения новыми методиками; для развития когнитивных способностей; для усвоения инновационных программ, а не просто как преподавание отдельного предмета по основам информационных технологий. Автор показала, что при соответствующем подходе многие направления, задачи и содержание воспитательно-образовательной работы с детьми могут быть обеспечены развивающими компьютерными играми [10].

Н.В. Новоторцева провела анализ развития использования НИТ в дошкольном образовании, которое началось с середины 80-х гг., когда в Москве в 1986 г. был открыт первый компьютерно-игровой комплекс в детском саду. К началу 90-х гг. были

разработаны первые компьютерные программы для детей, игрушки, управляемые с помощью ЭВМ и на микропроцессорах. Стала развиваться сеть дошкольных учреждений, оборудованных специальными компьютерно-игровыми комплексами. В настоящее время разработано более двухсот развивающих компьютерных игр для дошкольников, отвечающих современным психолого-педагогическим, эргономическим и санитарно-гигиеническим требованиям и успешно использующихся в практике решения задач познавательного, социального и эстетического развития детей. Отечественные компьютерные программы, разработанные для дошкольников в рамках этих научно-исследовательских работ, имеют четкую развивающую направленность, предполагают формирование у ребенка целостных представлений, умений и интереса к решению эвристических и игровых задач [10].

Таким образом, можно сделать вывод, что компьютерные игры обогащают психическое развитие детей дошкольного возраста, помогают развивать чувство сопереживания, усидчивость, сосредоточенность воспитать волевые качества, такие как самостоятельность, собранность. Обогащают его внутреннее отношение к окружающему миру, например: помощь героям игры, забота о животных. Есть компьютерные игры, направленные и на развитие интеллектуальной сферы ребенка: памяти, мышления, воображения, речи и т. п.

Однако компьютер может быть использован в работе с детьми старшего дошкольного возраста при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических, ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций, что следует учитывать как родителям, так и работникам дошкольных образовательных учреждений. В письме Министерства образования РФ от 17.12.2001 г. № 957/13–13 сказано: «Длительность работы с компьютером зависит от индивидуально-возрастных особенностей занимающихся. Для детей 6 лет норма не должна превышать 10 мин, а для детей 7–10 лет 15 мин» [11].

Литература

1. *Войскунский А.Е.* Психология и интернет / А.Е. Войскунский. М., 2010.
2. *Аветисова А.А.* «За» и «против» компьютерных игр / А.А. Аветисова, А.Е. Войскунский // Иgra, обучение и Интернет. М., 2006. С. 5–15.
3. *Фомичева Ю.В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник Московского ун-та. Сер. 14, Психология. 1991. № 3. С. 27–39.
4. *Коул М.* Культурно-историческая психология. Наука будущего / М. Коул. М.: Когитъ-Центр, 1998.
5. *Gentile D.A.* Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bi-directional causality / D.A. Gentile, E.L. Swing, C.G. Lim & F. Khoo // Psychology of Popular Media Culture. 2012. 1. Pp. 62–70.
7. *Куликова Т.И.* Влияние компьютерной игры на развитие личности младшего школьника / Т.И. Куликова // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сб. науч. статей / под ред. Р.В. Ершовой. Коломна, 2016. 443 с.
8. Педагогические технологии: учеб. пособие для студентов педагогических специальностей / под общ. ред. В.С. Кукушкина. М.: ИКЦ МарТ; Ростов н/Д: Издательский центр МарТ, 2004. 336 с.
9. *Гершунский Б.С.* Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы / Б.С. Гершунский. М.: Педагогика, 1987. 264 с.
10. *Новоселова С.Л.* В чем проблема информатизации дошкольного образования? / С.Л. Новоселова // Детский сад от А до Я. 2003. №1. 6–13 с.
11. *Новоторцева Н.В.* Развитие речи детей. Дидактический материал по развитию речи у дошкольников и младших школьников / Н.В. Новоторцева. Ярославль: Академия развития, 1997.