

*Присухина Ольга Валерьевна*  
*воспитатель*  
*МБДОУ д\с 67 г. Белгорода*

*Ракина Елена Викторовна*  
*воспитатель*  
*МБДОУ д\с 67 г. Белгорода*

*Семькина Виктория Витальевна*  
*воспитатель*  
*МБДОУ д\с 67 г. Белгорода*

*Братищева Наталья Владимировна*  
*воспитатель*  
*МБДОУ д\с 67 г. Белгорода*

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

В последние годы традиционные подходы к обучению претерпевают изменения. В связи со сложившимися реалиями дистанционное дошкольное образование стало необходимым и социально востребованным. И хотя детям дошкольного возраста сложно приспособиться к дистанционному учению. Сегодня новое поколение детей хорошо знакомо с технологиями планшетных компьютеров и новыми технологиями. Дети живут в цифровом мире, где они часто играют в компьютерные игры. Цифровой язык стал частью жизни детей нового поколения, поэтому у педагогов растет интерес к использованию компьютерных игр в качестве инструмента обучения, имеет смысл использовать их как инструмент в образовании. Они могут помочь детям обучаться, выявлять пробелы в их знаниях и применять на практике навыки,

которые у них уже есть. На сегодня информационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере раннего обучения. Тем не менее учебная деятельность в этом возрасте нуждается в постоянной координации и поддержке со стороны взрослых.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

1) предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;

2) движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;

3) проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;

4) предоставляет возможность индивидуализации обучения: ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;

5) в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;

6) позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);

7) компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Хотя образовательный мир еще не одобрил использование информационных технологий в дошкольных учреждениях, все еще существует сопротивление интеграции технологий в образование. Для этого разногласия есть несколько причин, в том числе отсутствие старых условий и устройств в детских садах или недостаточная подготовка учителей дошкольных учреждений по использованию технологий интеграции в образовании. Другая причина основана на опасениях родителей и воспитателей дошкольных

учреждений, которые считают, что использование этих технологий не приносит пользы в этом возрасте и нарушает социальное развитие детей на ранних этапах, приводя к некоторым физическим проблемам, таким как ожирение, усталость глаз и аберрации, нарушения сонливости и социальная изоляция

Исследования показали, что знакомство маленьких детей с компьютерами и онлайн-обучающими играми благотворно сказывается на их языковом развитии, грамотности, социальном развитии и развитии важных навыков решения проблем. Однако компьютеры наиболее полезны, когда имеется надлежащее руководство и когда выбранные игры или программы носят образовательный характер.

При выборе онлайн-игр для малышей и дошкольников выбирайте занятия, в которые они могут играть самостоятельно или без руководства.

Виды компьютерных программ для дошкольников:

- 1) Развивающие игры. Предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели – они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка. Развивающим программам присущ исследовательский характер - разнообразные графические редакторы, "рисовалки", "раскраски", конструкторы, которые предоставляют возможность рисования на экране прямыми и кривыми линиями, геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей. Они могут иметь различные интерфейсы. В некоторых играх-раскрасках используются изображения пустых фруктов, и дети должны заполнить их. В то время как в некоторых используются интерактивные фигурки, которые говорят о том, какого цвета они должны быть. Такие интерактивные онлайн-игры для школьников помогают им в первую очередь идентифицировать и выучить цвета, а также приобрести некоторые навыки организации. Перетаскивание мыши на компьютере или с

помощью любого другого устройства также помогает им улучшить двигательные функции.

2) Обучающие игры. К ним относятся игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. В этот класс входят игры, связанные: с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, слогу и словообразованию, письму через чтение и чтению через письмо; с обучением родному и иностранному языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием. Подобные забавные игры для мозга помогают концентрации и визуальному осмыслению, вниманию и распознаванию.

3) Логические игры. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления у детей дошкольного возраста. Чаще всего игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые должен решить играющий. Типичными представителями данного жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В таких играх детям показывают две очень похожие фотографии объекта или пейзажа. Они должны отличить две фотографии по незначительным различиям, которые можно обнаружить только при внимательном наблюдении. Если дошкольник может определить хотя бы два из пяти таких отличий, то это повод для гордости. Такие игры, как совершенно очевидно, помогают развить наблюдательность ребенка и, как следствие, его аналитические способности. Они замечают разницу и могут определить различия, потому что умеют их анализировать.

4) Игры – забавы. В этих играх не содержатся в явном виде игровые или развивающие задачи. В них предоставляется возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо "микромультика". Ребенок придумывает свой сюжет,

используя известных героев. Такие игры дают возможность искать нестандартные пути решения задач.

Рекомендуемые нормы использования компьютерной техники делятся на три важных направления:

1) Временные рамки. В то время как взрослые могут сидеть дольше, дошкольникам нужны регулярные перерывы. Каждые 10-15 минут предоставляйте им время для отдыха. Это может быть перерыв на перекус, короткую прогулку или даже игру. Речь идет не просто об отдыхе; речь идет о восстановлении их концентрации внимания. Во время этих перерывов предлагайте мероприятия, которые могут еще больше улучшить их обучение в увлекательной форме.

2) Контроль за контентом и правильное положение тела. Для снижения утомляемости под воздействием компьютерных занятий чрезвычайно важна гигиеническая рациональная организация рабочего места за компьютером: соответствие мебели росту ребёнка, оптимальное освещение, соблюдение электромагнитной безопасности. Кроме того, рекомендуется с осторожностью относиться к разнообразным развлекательным компьютерным играм, построенным на азартных, агрессивных, монотонных действиях и с привлечением персонажей, оказывающих негативное воздействие на психику и характер ребёнка. Важно давать рекомендации и поддерживать детей во время игры. Это может включать разъяснение инструкций и постановку целей по успеваемости.

3) Правила использования компьютерной техники. Компьютерная техника, которая используется в дошкольном образовательном учреждении, обязательно должна иметь гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающее её безопасность для детей».

Хотя обучение, основанное на играх, показало многообещающие результаты в привлечении и мотивации учащихся, существует ряд проблем, связанных с его внедрением в образование. Некоторые из этих проблем включают:

1) Интеграция: Включение компьютерных игр в учебную программу может быть сложной задачей. Они должны соответствовать целям обучения.

2) Стоимость: Разработка или покупка качественных игр может быть дорогостоящей, особенно для детских садов с ограниченным бюджетом.

3) Технические проблемы: Технические проблемы, такие как совместимость программного обеспечения, сетевое подключение и требования к оборудованию, могут стать препятствием для внедрения.

4) Обучение воспитателей/тьюторов. Воспитателю или тьютору необходимо обучение, чтобы понять, как интегрировать игры.

5) Вовлеченность учащихся: не всем дошкольникам понравится играть в игры, и педагогам, возможно, придется предоставить некоторым альтернативные занятия.

Таким образом компьютерные игры могут быть эффективными инструментами обучения, поскольку они предлагают много преимуществ по сравнению с традиционными методами обучения. Они более увлекательны и поощряют активное обучение. Компьютерные игры должны дополнять другие методы обучения, а не заменять их.

Список литературы:

1. Булгакова Н.Н. Знакомство с компьютером в детском саду. // Информатика. – 2001. – №18. – С.16-17.

2. Комарова И.И., А.В. Туликов Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании, Москва, 2013

3. Клопотова Е. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников / Е.Клопотова, Ю.Романова //Дошкольное воспитание – 2014. - №7. – с.97-104.

4. Новосёлова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997. – 128с.