

УДК 371.4

# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

**ЯРЕЦКАЯ Анна Юрьевна,**

преподаватель кафедры социальной работы, социологии и психолого-педагогических дисциплин,  
Воронежский институт социального образования

**АННОТАЦИЯ.** В предлагаемой статье рассматривается проблема эффективности использования игровых компьютерных технологий как средства педагогического воздействия на формирование личности ребенка-дошкольника, опыт практического внедрения последних в систему дошкольного образования.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** развивающая игра, развивающая компьютерная игра, развивающая игровая технология, компьютерно-игровой комплекс, компьютерное устройство, интеллектуальное развитие.

**EDUCATIONAL GAMES AS A MEANS OF PRESCHOOL CHILDREN'S INTELLECTUAL DEVELOPMENT IN THE MODERN RUSSIAN COMPUTERISED SOCIETY**

**YARETSKAYA A.Y.,**

Voronezh Institute of Social Education

**ABSTRACT.** The article considers the problem of the effectiveness of using computer technologies in preschool educational games as a pedagogical tool for the formation of a preschool child's personality. The author shares her experience in introducing computer technologies in the system of preschool education.

**KEY WORDS:** educational game, educational computer game, educational gaming technology, computer-game kit, computer device, intellectual development.

**В** условиях неуклонно набирающего темп ускорения ритма жизни общества, его глобальной компьютеризации было бы наивно полагать, что образовательная деятельность окажется вне «электронной среды», а использование развивающих игр с применением различного рода компьютерных устройств, не приобретет самодавлеющего влияния на формирование личности ребенка, не мыслящего сегодня свою жизнь без активного использования информационных компьютерных технологий. Поэтому, представляется, вполне оправдано внимание исследователей к разработке подобного рода технологий с целью активизации познавательной активности детей, прежде всего, дошкольного возраста, для которых, как известно, игра является ведущим видом деятельности [8, с. 107].

С целью воспроизведения наиболее целостной картины развивающих компьютерных игр и их влияния на обогащение интеллекта детей дошкольного возраста приведем классификацию подготовленных на основе этих игр программ, структурированных российским исследователем Ю.М. Горвицем по «древу целей», позволяющему объединить игровые программы в три группы:

– программы (первая группа) обучающего характера (конвергентные, закрытого типа), сфокусированные на обучении и закреплении в игровой форме начальных знаний в области математики, родного языка, природоведения, общих представлений о мире;

– программы (вторая группа) развивающего характера (дивергентные, открытого типа), представленные рядом направлений, или серий:

а) серией сюжетно-режиссерских игр, имеющих целью развитие воображения, речи и коммуникативных навыков;

б) серией программ «Комбинаторика», ориентированных на развитие логического мышления;

в) серией программ «Конструирование», способствующих формированию важнейших психических функций: пространственного мышления, творческого потенциала;

г) серией программ «Классификаторы», освоение которых предполагает развитие мыслительных операций: сериации, ассоциации, классификации и систематизации объектов по различным основаниям;

– программы (третья группа) диагностического характера, которые открывают возможность проведения оперативной диагностики и тренинга различных видов внимания, оперативной и долговременной памяти, качественного анализа творческих способностей, определения степени подготовленности к обучению в дошкольном или общеобразовательном учреждении [1].

Приведенная типологизация уже сама по себе позволяет составить достаточное представление о большом функциональном разнообразии существующих на сегодняшний день компьютерных игр, систематизировать их, осознать необходимость обобщения позитивного опыта использования этих

игр в целях оптимизации влияния на становление личности ребенка.

Результатом такого обобщения стало создание в девяностые годы минувшего столетия унифицированного компьютерно-игрового комплекса, подготовленного «...на основе метода эффективной организации среды и педагогического воздействия...» [2, с. 21]. В процессе реализации возможностей этого комплекса его авторами были определены основные положения, применимые абсолютно к любой развивающей игровой разработке с использованием компьютерного оборудования, адаптированные под повседневную педагогическую практику:

– способность детского воображения наделять тот или иной предмет соответствующим игровому сюжету смыслом, которая представляет собой необходимый психологический базис для включения компьютера, а именно образные и функциональные возможности конкретной компьютерной программы, в игру в качестве средства последней [5, с. 33];

– осознание компьютерной игры как инструмента обучения, «...воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности, ... мощного фактора обогащения интеллектуального, эстетического, нравственно-экологического и физического развития...» [5, с. 49];

– понимание компьютерной игры как фактора, способствующего «...совершенствованию конструкторской и художественной деятельности, дальнейшему развитию познавательной сферы» [4, с. 6];

– восприятие компьютерной игры в качестве источника влияния на развитие наглядно-образного мышления ребенка путем транслирования ему визуальной информации через экран монитора [6, с. 53];

– констатация того, что в процессе возникающего по ходу компьютерной игры межличностного общения происходит активизация речи ребенка, расширяется лексикон [6, с. 53];

– утверждение в мысли, что компьютерная игра, не вытесняя игру традиционную, органически встраивается в структуру последней, обогащая, дополняет ее, благодаря следующим отличительным преимуществам:

а) наличие когнитивных элементов, включая широкие возможности моделирования объектов, ситуаций и состояний, недоступных или труднодоступных вне виртуального пространства;

б) визуализации всего игрового контента на дисплее компьютерного устройства;

в) имеющей место возможности большей индивидуализации обучения [5, с. 43–44].

С учетом выше изложенного автором настоящей публикации в рамках уже предложенной ранее традиционной настольной игровой технологии [9, с. 67–71] подготовлено дополняющее последнюю электронное приложение «Викторина», включающее две игры: «Литературно-художественная викторина» и «Художественная викторина», адаптированные к эксплуатации с помощью компьютерного планшета (смартфона) на платформе ОС «Android». Контент приложения представлен двумя компонентами: подборкой изображений полотен кисти известных отечественных художников прошлого и сопровождающей эту подборку пояснительной информацией, связь между которыми следует установить в процессе игры.

С поставленной в игре целью содействия интеллектуальному развитию детей, прежде всего, старшего дошкольного возраста обозначен ряд детерминируемых ею ситуативных задач:

1. На предварительном этапе взрослый (заинтересованный в организации игры) демонстрирует интерфейс этой игры ребенку, разъясняет ее правила.

2. На подготовительном этапе задачей взрослого является ознакомление ребенка с произведениями отечественной живописи и литературы посредством обращения ко всем доступным ему сторонним источникам информации, включая материалы «Литературно-художественного лото» и «Художественного лото» [3; 7].

3. На собственно игровом этапе перед взрослым встают такие задачи, как:

– развитие наглядно-образного мышления ребенка через визуализацию всего игрового контента;

– развитие словесно-логического мышления ребенка путем сопоставления текстовой и звуковой информации с изображенной информацией на экране компьютерного устройства;

– развитие произвольной памяти ребенка посредством градиционного запоминания содержания обозначенных в предыдущем пункте операций;

– расширение кругозора, формирование эстетических чувств и представлений ребенка путем соприкосновения с отечественным изобразительным искусством и литературой.

4. На завершающем этапе игры задачами взрослого представляются:

– обеспечение условий для эмоционально-эстетического удовлетворения ребенка игрой;

– мотивация ребенка через улучшение имеющихся результатов (в баллах) на продолжение игры как непосредственно в «Литературно-художественную викторину» и «Художественную викторину», так и в их традиционные, указанные выше печатные версии [3; 7];

– стимулирование интереса ребенка к обсуждению процесса и итогов игры – следовательно, и ее содержательной составляющей – с друзьями-пользователями, а также людьми, не знакомыми с такой игрой.

Реализация указанных целей и задач должна осуществляться в соответствии со следующими принципами:

– учета игры как ведущего вида деятельности ребенка, включенности последнего в игровой процесс;

– работы, прежде всего, в зоне ближайшего развития ребенка;

– приобщения ребенка к ценностям мировой и отечественной культуры;

– учета индивидуальных и возрастных особенностей ребенка;

– постепенности, системности и преемственности в доведении дидактического материала до ребенка взрослым;

– совместности игровой деятельности ребенка со взрослым, другими детьми.

Исходя из указанного выше, сформулируем круг основных функций предлагаемой игровой технологии:

– формирование и развитие интеллектуальных, творческих способностей ребенка, его мышления, внимания, памяти (в соответствии с возрастом и максимальным использованием возможностей сенситивных периодов развития);

– формирование у ребенка устойчивого когнитивного интереса;

– расширение кругозора ребенка;

– формирование у ребенка навыков самоконтроля и самооценки [9, с. 69].

Особенностями игровой технологии в ее электронном варианте («Литературно-художественная викторина» и «Художественная викторина») представляются:

– возможность ребенка играть одному, что, во-первых, качественно дополняет печатную версию игры, рассчитанную, прежде всего, на двух и более участников, и, во-вторых, обеспечивает более комфортное игровое пространство для детей (особенно интровертного типа);

– обеспечение более легкой включаемости ребенка в игровой процесс ввиду непосредственного использования в последнем компьютерной техники, представляющей особую притягательность для современных детей;

– наличие наибольшей гибкости и мобильности игры по времени (отсутствует необходимость завершать ее единомоментно: не выходя из приложения, окно с последним можно в любое время как свернуть, временно прерывая раунд, так и развер-

нуть обратно, продолжив этот раунд) и месту (игровой процесс локализуется пространством компьютерного устройства).

В результате апробации настоящего приложения у испытуемых было зафиксировано увеличение объема фактологических знаний в области отечественной литературы и изобразительного искусства, получили, очевидно, некоторое развитие наглядно-образный и словесно-логический виды их мышления.

Таким образом, имея в виду приведенный выше опыт, следует констатировать, что разработанное игровое электронное приложение представляет собой достаточно эффективное и современное средство педагогического воздействия, направленное на интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста, заслуживает мультипликации и, надеемся, займет свое место среди игровых технологий подобного вида.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горвиц, Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников [Текст] / Ю.М. Горвиц // Информатика и образование. – 1990. – № 4. – С. 100–106.
2. Горвиц, Ю.М. Эргономическое проектирование компьютерно-игрового комплекса для дошкольников : автореф. дис. канд. психол. наук [Текст] / Ю.М. Горвиц. – М. : [б. и.], 1994. – 21 с.
3. Литературно-художественное лото [Текст] / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж : Истоки, 2013.
4. Новоселова, С.Л. Компьютерно-игровой комплекс: новое содержание детской деятельности : метод. система условий [Текст] / С.Л. Новоселова // Тезисы докладов и совещания «Компьютерно-игровой комплекс в народном образовании» (Материалы II Всесоюзного итогового семинара). – М.; Сочи, 1990. – С. 4–8.
5. Новоселова, С.Л. Компьютерный мир дошкольника [Текст] / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. – М. : Новая школа, 1997. – 128 с.
6. Петку, Г.П. Педагогические условия познавательного развития старших дошкольников в режиссерской игре с применением компьютерных средств : дис. ... канд. пед. наук [Текст] / Г.П. Петку. – М. : [б. и.], 1992. – 192 с.
7. Художественное лото [Текст] / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж : Истоки, 2013. – 25 с.
8. Эльконин, Д.Б. Детская психология [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М. : Академия, 2007. – 384 с.
9. Ярецкая, А.Ю. Развивающая игра как средство интеллектуального развития детей дошкольного возраста: монография [Текст] / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж : Истоки, 2015. – 142 с.