

Папка-передвижка

«Роль компьютерных игр в развитии дошкольника»

Современный ребёнок с рождения окружён насыщенной медиасредой. 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, видеомэгаффона, 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.

Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка (С.Новосёлова, Г.Петку, С.Пейперт, Б.Хантер и др.)

Разделяя точку зрения многих исследователей, мы считаем основной целью использования компьютера в дошкольном учреждении – всестороннее развитие ребёнка, его подготовку к жизни и деятельности в “компьютерной действительности”, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей.

Существуют разные мнения по поводу возраста, с которого следует начинать обучение детей работе с компьютером. На наш взгляд, скептические высказывания по этому вопросу не имеют достаточных оснований. 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.

За время работы мы убедились, что 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.

Каждое занятие – это маленькая целенаправленная игра, в которую включены все дети, всем интересно, у всех есть дело.

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 ребёнком, 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 главной 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.*

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

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

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- “знаковая функция сознания”;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

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.

