

ведет к депрессии активности, так и недооценивать их. Последнее приводит к заикливанию на освоенных действиях и к торможению развития.

Множество примеров, иллюстрирующих подобные ошибки в воспитании, можно найти в работах, основанных на богатом фактическом материале, о развитии предметных действий Р.Я. Лехтман-Абрамович (1945) и движений - М.Ю. Кистяковской (1970) у детей первого года жизни.

Основной закономерностью для оптимального хода психического развития ребенка, по-видимому, является сбалансированность нового и знакомого в стимуляции, предоставляемой младенцу. На этом и должен основываться взрослый в своем взаимодействии, исходя каждый раз из особенностей реакций конкретного ребенка. Совершенно новые объекты могут совсем не восприниматься ребенком, так как не на чем строиться этому восприятию. Знакомые объекты, с которыми ребенок постоянно действует, могут снижать его познавательную активность и переводить деятельность ребенка на более примитивный уровень, как бы функционирования по кругу, замещающий недостаток притока новой информации. Подобные феномены происходят и при нарушении второго типа связей между ребенком и взрослым, что нарушает эмоциональный фон, и для его замещения ребенок также использует привычные, давно освоенные действия, вызывающие эмоции удовлетворения. Итак, источником оптимального хода психического развития ребенка должен быть регулируемый взрослым поток новых впечатлений, вызывающий рождение новых форм активного взаимодействия ребенка с предметным миром.

В этой статье мы попытались кратко изложить наши предположения о генезисе игровой деятельности, ее функции и некоторых особенностях психического развития младенца. Все они требуют тщательной экспериментальной проверки и, мы надеемся, послужат основой наших экспериментальных исследований.

Г. П. ПЕТКУ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ - ОСОБЕННОСТИ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Рассматривая проблему использования новых информационных технологий (НИТ) в качестве опережающей разработки, следует выделить вопросы компьютерного образования и воспитания в дошкольном возрасте.

Интерес к компьютерному обучению в младшем школьном и в старшем дошкольном возрасте характеризуется прежде всего рядом преимуществ компьютера по сравнению с другими техническими средствами обучения.

Наиболее важен для этого возраста фактор привлекательности. Движения, звук, цвет способствуют передаче информации в понятной и привлекательной форме, а новизна работы с компьютером, как считает Е.И.Машбиц, вызывает у учащихся повышенный интерес к работе с ним и усиливает мотивацию учения.

Другим преимуществом является то, что компьютер обладает минимумом отвлекающих факторов, незамедлительно реагирует на ответы, а это способствует концентрации внимания даже у обычно рассеянных детей (М.Лэлли, Маклеон). Ж.Хебенштайт (Франция) и Алис Уойт (США) считают, что компьютер создан не для одаренных детей, а для всех. Он сможет стать верным помощником в учебе и слабоуспевающим детям.

Е.Брек, Д.Нелингтон отмечают, что неуспевающие дети часто боются неверного ответа. У компьютера они чувствуют себя свободно, так как никто не выговаривает им за неправильное решение. В этом случае они смотрят на ошибки как на свое личное дело и практически не испытывают чувства неловкости или замешательства. Дети с большей готовностью дают ответы, даже если они не совсем уверены в их правоте. Мы убедились, что неуверенные в группе дети могут проявить себя с лучшей стороны, обнаруживая сообразительность и самостоятельность, которой не было на обычных групповых занятиях.

Следующим преимуществом компьютера является то, что он позволяет реализовать индивидуализированное обучение, что особенно важно для учащихся с замедленным темпом обучаемости (Е.И.Машбиц).

Каклин Пийо (Франция) при анализе результатов, полученных в ходе экспериментального исследования возможностей применения компьютера в детском саду, отмечает, что он способствует развитию у детей самостоятельности и ответственности. Работа с компьютером рождает новое поведение: пунктуальность, сосредоточенность, внимательность, настойчивость.

Очень ясно выразил суть компьютерного обучения в младшем возрасте С.Пейперт. Он отмечает, что в традиционном обучении ребенок получает определенные знания, приобретает умения. Мы обращаем внимание на приобретенные навыки чтения, рисования и т.д., забывая о навыках самообучения, на основе которого ребенок строит свою модель

мира, строит свой процесс обучения. Ребенок, пользуясь компьютером, должен открывать для себя что-то новое, исследовать окружающий мир. Основные тезисы компьютерного обучения С.Пайперта основаны на "персональном открытии", так как развитие творческой личности, создание общества, которое завтра будет делать процесс, невозможно без того, чтобы возбудить в каждом желание исследовать, желание добывать знания самому.

Возникает вопрос, как целесообразнее использовать компьютер в дошкольном детстве.

Оптимальным является, по-видимому, использование компьютера в деятельности дошкольника. Практическая манипуляция с игрушками (материальными и компьютерными), отмечает проф. С.Ларсен (Дания), облегчает обучение. Очень важно, замечает он, распространить воздействие компьютеров на младших детей и школьников, причем информация, предоставляемая компьютером, должна быть использована для развития дошкольника. Но вместе с тем Ларсен предупреждает, что отсутствие в индивидуальной работе с компьютером активных действий самого ребенка является существенным ограничением для успешного развития детей.

По нашему мнению, в дошкольном детстве наиболее адекватным путем овладения компьютером как средством является включение компьютера в сферу игры ребенка (С.Л.Новоселова).

Кроме того, как отмечает Г.Б.Кочетков, с помощью компьютерных игр можно не столько ликвидировать "компьютерную неграмотность", т.е. научить людей программированию и пониманию технических аспектов работы ЭВМ, сколько создать стимул и интерес к новой технике, способствовать эмоциональной разрядке играющего.

В этом плане представляет большой интерес опыт применения компьютерных игр на Западе.

В научно-методической литературе сделаны попытки дать классификацию существующих компьютерных игр.

Г.Б.Кочетков приводит данные об основных видах, имеющихся в США компьютерных игр, положительных и отрицательных последствиях их широкого применения. Он выделяет следующие группы игр:

1. Игры типа "убей их всех", в которых главный герой должен победить своих врагов, кого бы они не представляли. Например, игры "Космическая война", "Роботрон".

2. Игры приключенческие, в которых герой как бы проходит по страницам повестей и романов. Например, игра "Подземелье и дракон".

Уже в настоящее время существуют приключенческие игры, в которых описания ситуаций даются в виде мультфильма.

3. Игры стратегические, в которых требуется принимать решения по изменению стратегии поведения в ходе игры. Одна из наиболее распространенных игр это "Пэк-Мен".

Более развернуто классификацию компьютерных игр приводит А.Г.Шмелев. Им выделены следующие группы игр:

1. Логические игры, в которых осуществляется текстовый диалог между компьютером и игроком. Например, игры "Раскрытие преступлений", "Мастер-майнд".

2. Позиционные игры, в которых используется графическая репрезентация некоторых сменяющих друг друга по определенным правилам статических дискретных позиций. Например, игры "Шахматы", "Шашки", "Реверси", "Морской бой".

3. Динамические игры, в которых игрок управляет с помощью клавиатуры движением графических объектов на экране. В отличие от позиционных игр, динамическая игровая среда не ждет хода игрока, а изменяется в реальном режиме времени.

4. Вероятностно-стратегические игры, где диалог может быть оформлен и как текстовой, и как графический, но главное, - расчет вероятностей возможных исходов. Например, игра "Кости", "Однорукий бандит".

5. Экономические игры, где эксплицирована классификация интересов игроков.

При всей привлекательности видеоигры таят в себе потенциальную опасность. По этому вопросу есть различные точки зрения. Зарубежные исследователи отмечают, что с модернизацией игрушек, с появлением видеоигр изменился характер самих игр. Все чаще отказываются дети от коллективных игр на улице и отдают предпочтение индивидуальным играм в помещениях, в частности видеоиграм. Как отмечает С.Смит, видеоигры занимают 35 ч в неделю. Возможные причины этого автор видит в том, что не всегда ребенок может выразить в игре со сверстниками себя, так как игры на дворе требуют от детей определенных физических качеств, которые у детей, живущих в городах, слабы. С.Смит согласен, что книги, телевизионные игры и компьютеры отвлекают человека от коллективного мира, делают его одиноким и изолированным, так как исключают общение людей. Конечно, это отвлекает его и от физических нагрузок. Тем не менее, как отмечает автор, надо признать разницу между ребенком, который не умеет читать, все свое время

проводит на охоте или ловле рыбы и собирается стать фермером, и ребенком, проводящим время у книг, телевизора и компьютера. Их способности не следует сравнивать. Книги, телевиденье, компьютеры - это компоненты информационного общества. Однако, как отмечает автор, прежде, чем эти способности разовьются, надо добиваться их более близкого сближения. Надо дать и ребенку фермера заниматься на компьютере, играть в видеоигры.

М.М.Буске, характеризуя видеоигры, отмечает, что внимание ребенка привлекает не столько конкретная программа, названная обучающей игрой, сколько сама игрушка, т.е. компьютер, лишь в последствии может появиться интерес к собственно информатике. Ребенок нажимает различные клавиши и появляются слова, изображения, звуки, компьютер для него - таинственный предмет и ребенок испытывает огромное удовольствие управлять им. Компьютер, считает он, нечто большее, нежели обучающая машина или автоматический репетитор, - это "предмет", вместе с которым можно думать и который, помогая нам думать и освобождая ум, заставляет нас играть.

Йон Бинг (Норвегия) считает, что бурное развитие видеоигр может послужить дальнейшему прогрессу человечества, если мы сумеем вовремя выработать разумный подход и сформулировать правильную политику в их отношении. Ученый выделяет три существенных качества, которые объясняет успех видеоигр: во-первых, видеоигры способны активно взаимодействовать с человеком, делая его подлинным участником происходящего; во-вторых, создаваемые компьютером зрительные эффекты являются живыми, красочными; в-третьих, повсеместное распространение видеоигр.

Вместе с тем, как говорилось выше, есть немало и отрицательного в распространении видеоигр на Западе. Как отмечает А.Шмелев, видеоигры не ставят перед пользователем интеллектуальных задач, рассчитаны на внешний броский эффект, который достигается богатством красок, графических форм и звуковых эффектов. Содержание игр часто отличается прагматическим характером, развивает чувство собственности. Детективность, пропагандируемая агрессивность очень часто являются, по мнению М.М.Буске, по существу, коммерческим недостатком этих зарубежных игр.

Как отмечает Сеттон Смит (США), уже сейчас в литературе появляются сообщения об особом сорте видеоигр, в которых действуют преступники и крайние личности, привлекающие центральное внимание, и сейчас они являются центральными фигурами для программирования игр, но это никак не сможет привести к положительным результатам в фор-

мирований ребенка как личности.

В НИИ дошкольного воспитания АПН СССР выработан новый подход к компьютерным играм. Совместно с ЦНИИ "Электроника" разработано около 70 компьютерно-игровых программ, условно разделенные на три группы:

1. Диагностические программы. Основная цель - диагностика умственных способностей, памяти, внимания и др. В основном применяются специалистами с целью решения специальных задач.

2. Обучение программы. Это программы серии "Математика", "Ориентировка в пространстве", "Азбука" и другие. Их основная цель - укрепление и уточнение знаний и представлений об окружающем мире, развитие ориентировки в пространстве, упражнения в свете, конструировании, чтении и т.п. Наиболее интересны игры, имеющие определенный сюжет, часто основанный на содержании знакомой сказки. Например, "Гуси", "Красная шапочка", "Теремок", "Построй дом" и др. Эти игры могут быть включены в состав занятий, например по формированию элементарных математических представлений, или же применяются во время, отведенное для самостоятельных игр.

3. Развивающие компьютерные игры - специальная категория игр. Их содержание: реализация игровых развивающих инструментальных задач классом выше, чем традиционные лабиринтные задачи или задачи выбора, что существенно определяет перспективы применения компьютерно-игрового комплекса в системе дошкольного воспитания. К таким играм относятся "Конструктор", "Мозаика", "Море", "Космос", "Город".

В настоящее время организован эксперимент, основная цель которого - изучение особенностей использования развивающих компьютерно-игровых программ в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников. Эксперимент проводится на базе д/с № 1623 Гагаринского р-на г.Москвы. В нем участвуют 50 детей в возрасте от 5 до 7 лет.

Основной этап эксперимента потребовал организации серии игр-занятий по овладению клавиатуры к программам "Мозаика", "Конструктор", "Море", "Космос". Одновременно шло расширение и углубление познавательной сферы дошкольников, приобретение ими игрового опыта в особой, рекомендованной С.Л.Новоселовой и Н.Т.Гринявичене, предметно-игровой среде, побуждающей детей к творческому воображению в игре.

На втором этапе реализуется основная задача эксперимента: применение компьютерно-игровых развивающих программ в целях обогащения содержания сюжетно-ролевой игры.

На основе первых результатов проделанного исследования были выявлены некоторые особенности работы с детьми, которые можно рекомендовать для организации опытной работы в детских садах.

Учитывая степень сложности программ, предлагаем использовать их в таком, примерно, порядке: "Мозаика", "Море", "Конструктор", "Космос", а затем возможно включить и другие программы.

При организации занятий по освоению клавиатуры к этим играм желательно широкое использование игровых ситуаций и заданий.

Эффективность этих занятий значительно возрастает при установлении тесной связи с другими видами деятельности детей.

Рассмотрим эти положения на примере программы "Море". С самого начала возникли трудности, связанные с дефицитом знаний детей о данной сфере действительности, что выражалось в том, что дети не узнавали изображений, возникавших на экране, и не могли играть с ними.

На первом этапе с детьми была проведена определенная работа по расширению представлений о деятельности человека, связанной с морем, о кораблях, о флоре и фауне, а также было обеспечено приобретение соответствующего игрового опыта путем организации сюжетно-ролевой игры. Наиболее эффективными методами и приемами оказались: наблюдения, чтение художественных произведений, рассматривание картин и иллюстраций, просмотр диапозитивов, рассказы о дельфинах и батискафе, игра в бассейне с плавающими игрушками.

На втором этапе эксперимента при включении компьютерно-игровых программ в сюжетно-ролевую игру наиболее значительным моментом является переход от компьютерной игры к обычной. Этот переход происходит естественным образом без нарушения сюжета игры. При этом значительна роль воспитателя, который в ходе проблемного общения с детьми может одной-двумя репликами побудить детей к расширению поля игровой деятельности. Результаты эксперимента выявляют эффективность использования компьютерных игр в дошкольном возрасте, пути и методы их применения.

Таким образом, овладение компьютером как средством деятельности происходит у ребенка в ходе его общения с воспитателем. Велико значение и общения детей друг с другом в ходе освоения компьютерно-игровой программы. Все это ставит перед педагогом задачу поиска как оптимального содержания самих компьютерных программ, соответствующих интересам детей, так и метода, позволяющего детям полноценно применить новое игровое средство в своей игре.