

РАЗВИВАЮЩИЕ ТВОРЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ДЕТСТВЕ

Е.В. Зворыгина, Л.А. Яворончук
Москва

В арсенал разнообразных традиционных средств развития дошкольников в настоящее время начинают активно включаться компьютерные игры.

В отечественной дошкольной педагогике в результате комплексного междисциплинарного исследования разработана особая, не имеющая аналогов в мировой педагогической науке и практике система использования компьютерных средств в детских садах для развития, воспитания и обучения детей; был создан компьютерный игровой комплекс (КИК), который представляет собой особый метод и содержание детской деятельности в специфической предметно-игровой среде.

По принципу КИК работает более 700 детских учреждений СНГ. Передовой технологией обеспечены и базовые экспериментальные (пилотные) детские сады Ассоциации «Компьютер и детство» (ясли-сад 1565, 1820 в г. Москве и УЗК № 421 в г. Нижний Новгород).

Основные принципиальные положения, характеризующие КИК

— Компьютерные игры — средство воспитания, обучения, диагностики и психического развития детей, эффективное средство формирования и коррекции игровой деятельности;

— компьютерные игры наряду с традиционными играми и занятиями органически включаются в педагогический процесс детского сада, обогащают его новыми возможностями;

— в компьютерных играх предлагаются те элементы знаний, которые в обычных условиях обычными средствами затруднительно или невозможно понять и усвоить;

— компьютерные игры в детском саду требуют особой организации, они могут сочетаться с самостоятельными творческими играми детей, могут быть составной частью занятий и т.д.

Для КИК характерна особая предметно-игровая среда, органически объединяющая традиционные средства и новейшие технологии (компьютерный и игровой залы, особое развивающее оборудование, игрушки и природное окружение).

Опыт шестилетнего использования компьютера в экспериментальных детских садах в процессе воспитания и обучения детей 4—7 лет в условиях КИК показал, что им доступны и интересны программы, представляющие компьютерный вариант обычных для дошкольной педагогики игр. В связи с этим особые требования предъявляются к компьютерным программам: они должны строиться с учетом познавательных и игровых задач.

В игровой задаче задается воображаемая (мнимая) цель, которую ребенок может достичь сам или с помощью других особыми игровыми способами и средствами (используя действия и игрушки разные по

степени обобщенности, постепенно заменяя их символом, знаком, словом).

Одни компьютерные программы могут быть представлены в виде иерархического ряда игровых задач, решение которых обеспечивает усвоение определенных знаний и правил управления компьютером, способствует развитию мышления, внимания, памяти и других психических процессов (разные игры, в том числе и головоломки закрытого типа). Закрытые программы обогащают познавательный опыт ребенка путем неоднократных игровых упражнений с четко фиксированным ответом.

В других компьютерных программах могут быть заданы условия, направленные на самостоятельный поиск игровых и обучающих задач и путей их реализации (игры открытого типа). Открытые игровые компьютерные программы побуждают детей к творческому вариативному решению игровых и познавательных задач.

Исключительное значение в дошкольном возрасте приобретает система педагогических воздействий, связанных с предъявлением компьютерных программ детям.

Стержневым методом, обеспечивающим усвоение содержания компьютерных программ и реализацию их развивающей функции, по данным нашего исследования, является комплексный метод развития игры. Он предполагает естественную связь разных видов деятельности детей, побуждает их к познавательной активности, к творческому выполнению игровых задач поэтапно усложняющимися способами, способствует саморазвитию игры.

Структурные компоненты метода соотносятся со структурными единицами игровой задачи и включает четыре взаимосвязанных вида педагогических условий:

1. Активное познание детьми окружающего мира (нереализованные желания ведут ребенка к игровым замыслам, к принятию игровых целей).

2. Поэтапное усвоение игровой культуры помогает овладеть традиционными игровыми способами и средствами решения игровых задач.

3—4. Игровые проблемные ситуации, создаваемые путем изменения предметно-знаковой среды на экране монитора и активизирующим общением взрослого (побуждающее к творческому поиску игровых задач, способов и средств для достижения игровых целей).

Содержательное взаимопроникновение компонентов обеспечивает единство в развитии мотивационно-потребностной и интеллектуальной сферы ребенка. Этот метод направлен на совершенствование игры как деятельности за счет овладения ребенком постепенно усложняющимися игровыми способами (предметными и ролевыми) и творческим характером решения игровых задач. Через программирование соответствующих игровых задач (разных по событийной и деятельностной характеристике) можно оказывать существенное влияние на формирование и коррекцию игры ребенка, его когнитивное развитие и становление творческой направленности личности.