**Особенности и виды компьютерных игр для старших дошкольников**

Компьютерные игры - сравнительно новый вид творческих игр, включающих в себя использование средств компьютерной игровой программы.

 Существующие компьютерные программы позволяют помочь детям развить память, внимание, узнать что-то новое об окружающем мире, познакомить с буквами и многое другое.

 Компьютерные игры должны начинать играть определенную роль в жизни детей только после того, как будут сформированы волевая и эмоциональная сфера.

 Компьютерные игры устроены так, что процесс их освоения побуждает ребенка заниматься исследовательской деятельностью, совершенно не замечая этого: пробовать, получать информацию, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. Наилучшим способом этого можно достичь, если взрослые находятся в курсе проблем, стоящих перед играющим ребенком, и решают их вместе с ним. Совместное обсуждение и решение этих проблем могут стать первым проявлением исследовательской деятельности ребенка. Компьютерные игры приучают к этому достаточно быстро, и успех в освоении игровых программ в дошкольном возрасте поможет освоить школьные программы по информатике. [11]

 Правильно подобранные игровые программы, соответствующие возрасту, темпераменту, учебной направленности, учитывающие склонности ребенка помогут эффективно применить их с целью воспитания и развития. Наибольший интерес представляют игры с исследовательским содержанием.

При неправильном подборе игровых программ может произойти вытеснение интересов: ребенок может полностью уйти в виртуальный мир. При правильном подборе и методах применения компьютерных игр развивается внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляются интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним.

 Самое главное во всех компьютерных играх - отношение к игре ребенка, а для того чтобы воспитателю и родителю не заблудиться в безбрежном море виртуальных развлечений, необходимо иметь информационную культуру и воспитывать ее в детях. В формировании информационной культуры могут помочь развивающие компьютерные игры. Основная задача использования компьютерных игр - это подготовка ребенка к жизни в информационном обществе, обучение элементам компьютерной грамотности и воспитание психологической готовности к применению компьютера, создание чувства уверенности в процессе работы на нем. [13]

 Компьютерные игры специфичны, что позволяет рассматривать их как особое средство развития творчества детей. В отличие от других игр и видов деятельности они позволяют увидеть продукт своего воображения и своей игры, реализовать такие свои потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут проявиться (например, из-за несформированности графических навыков); воздействовать на мотивационную сферу комплексно (одновременное использование звука, цвета, движения объектов, которым управляет ребенок); реализовать принцип самоконтроля (что позволяет детям чувствовать себя свободно, не бояться давать неверные ответы, не испытывать замешательства и неловкости); активно и самостоятельно управлять игрой, самим создавать игры (что укрепляет веру детей в свои силы). [7]

 Все это вызывает у детей повышенный интерес к компьютерным играм и позволяет целенаправленно и эффективно стимулировать и актуализировать возможности ребенка в интеллектуальной и мотивационно - эмоциональной сферах.

 Компьютерные игры, в отличие от других видов игр, позволяют увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику своего творчества. Это ведет к выработке способности самооценки. В этом состоит огромное преимущество компьютерных игр перед другими играми.

 Компьютерные игры усиливают мотивацию учения. Это осуществляется за счет новизны, возможности регулировать предъявление задач по трудности, активного вовлечения ребенка в учебный процесс. Компьютерные игры дают ребенку возможность использовать умственные силы, проявлять оригинальность, предлагать решения без риска получить низкую оценку своей деятельности, неодобрение. [16]

 Таким образом, использование компьютерных игр в развитии дошкольников имеет много положительных сторон. Если ребенку интересно содержание игры, он узнает в ней что-то новое, игра открывает ему мир огромных возможностей, позволяет сделать процесс обучения достаточно простым и эффективным. Компьютерные игры содействуют развитию умственных способностей дошкольников в том случае, если в них учитываются возрастные особенности детей. Красочность и наглядность помогут легче усвоить материал. Компьютерные игры приучают детей к самостоятельности, развивают навык самоконтроля.

 Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик: от тестирования детей, выявления их личностных особенностей до игры. Компьютер может быть как объектом изучения, так и средством обучения, т.е. возможно несколько направлений в организации обучения компьютерной деятельности дошкольника: освоение интерфейса компьютерной среды, развитие различных психических функций (мышления, памяти и т.д.), изучение основ информатики, обучение моторным навыкам работы с мышью и клавиатурой, использование компьютера при обучении письму, счету и т.п. [20]

 Занятия детей с компьютером включают четыре взаимосвязанных компонента:

- активное познание детьми окружающего мира;

- поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;

- изменение предметно-знаковой среды на экране монитора;

 Основной стратегической линией психолого-педагогического обеспечения компьютерного обучения становится обоснование целостных систем учебной деятельности, использующих все возможности компьютера для формирования и развития основных сфер человека. Эта система целей учитывает новые педагогические концепции личностно-ориентированного обучения и индивидуально - деятельностный подход. [18]

 Начинать компьютерное обучение дошкольников следует с подбора обучающих и развивающих программ и продумывания организационных форм работы с детьми и их применения, разработки методик, использующих возможности компьютера в обучении. Нельзя рассматривать компьютер в отрыве от программного обеспечения и организационных форм использования. В настоящее время существует множество программ, предназначенных для обучения детей математике, развитию речи, иностранным языкам и др. А также развлекательные программы, которые могут применяться в образовательных целях, благодаря методическим приемам. Существуют и развивающие компьютерные игры, которые используются только в образовательных целях. [4]

 Специалистами разработано различное множество обучающих программ, предназначенных для детей дошкольного возраста, но нет их четкой классификации. Для существующей же классификации используются различные подходы к систематизации компьютерных программ.

 Все игровые компьютерные программы можно разделить на группы, исходя из:

- Возрастной категории;

- Сюжетной тематики;

- Уровня сложности игровой задачи;

- Уровня сложности управления;

- Задач развития умственных способностей и др.

 Условно можно выделить четыре типа обучающих программ: тренировочные и контролирующие, имитационные и моделирующие, наставнические, развивающие игры.

 Программы первого типа предназначены для закрепления умений и навыков. Предполагается, что предлагаемые объекты и понятия уже известны ребенку. Эти программы в случайной последовательности предлагают детям вопросы и задания и подсчитывают число правильно и неправильно решенных задач. В случае правильного ответа ребенку может выдаваться поощрение (реплика, призовой объект, переход на следующий уровень и т.п.). При неправильном ответе ребенок может получить помощь, подсказку. [24]

 Программы второго типа основаны на графически иллюстрированных возможностях, с одной стороны, и вычислительных с другой, и позволяют осуществлять компьютерный эксперимент. Такие программы предоставляют детям возможность наблюдать на экране дисплея некоторый процесс и одновременно влиять на его ход, подавая команды мышкой или с клавиатуры, задавая значения параметров.

 Программы третьего типа предлагают детям теоретический материал для изучения. Задачи и вопросы служат в этих программах для организации человеко-машинного диалога, для управления ходом обучения. Так, если ответы, даваемые ребенком, неверны, программа может вернуть его для повторного обучения теоретического материала. Общим недостатком этих программ является высокая трудоемкость разработки, затруднения организационного и методического характера при использовании в реальном учебном процессе ДОО.

 Программы четвертого типа предоставляют в распоряжение ребенка некоторую воображаемую среду, существующий только в компьютере мир, набор определенных возможностей и средств их реализации.

Но наиболее распространенной педагогической классификацией в руководствах по использованию компьютерных игр в дошкольном образовании является следующая классификация Ю.М. Горвица. В ней игровые программы структурируются согласно «древу целей» и объединяются в три группы.

1. Программы обучающего характера (конвергентные, закрытого типа) направлены на обучение и закрепление в игровой занимательной форме знаний по математике, родному языку, дают начальные представления о природных и социальных явлениях и т.д.

2. Программы развивающего характера - стимулирующие творческие способности детей, умение самостоятельно ставить игровые задачи, находить средства и способы их реализации (дивергентные, открытого типа). Эти программы развивают фантазию, мышление, память, дают возможность познавательного экспериментирования, свободного творчества, способствуют развитию самостоятельной и осознанной творческой деятельности. К ним относятся:

- серия сюжетно - режиссерских игр - направлены на развитие воображения, побуждают к общению со сверстниками и взрослыми, к коллективным действиям, способствуют развитию и коррекции речи;

- серия программ «Комбинаторика» - развивает логическое мышление, формирует понимание причинно-следственных связей процессов и явлений, учит принятию решений в нестандартных ситуациях, в т.ч. в играх со скрытыми правилами;

- серия программ «Конструирование» - предназначена для формирования важнейших психических функций у ребенка, связанных с целеполаганием, сенсорным развитием, мысленным созданием новых объектов из предложенных элементов. Они способствуют развитию воображения, фантазии, целеполагания, творческой активности, умению самостоятельно достигать цели, обогащают арсенал средств, для конструкторской деятельности детей. Они также формируют способность мысленной ориентации объектов на плоскости и в пространстве. Эти программы хорошо сочетаются со многими другими видами детской деятельности. Характеризуются высокой степенью вариативности методических приемов;

- серия программ «Классификаторы», которая способствует развитию у детей принципов сериации, ассоциации, классификации и систематизации объектов по одному и нескольким признакам. [15]

3. Программы диагностического характера, они:

- обеспечивают возможность оперативной диагностики и тренинга различных видов внимания (поддерживаемого, избирательного), памяти (оперативной, долговременной), восприятия и других психических свойств с выдачей результатов и рекомендаций на экран и/или печать;

- позволяют выполнить качественный анализ творческих способностей ребенка;

- дают возможность оценить готовность детей к поступлению в детский сад, к обучению в школе.

 Кроме этого, можно выделить следующие категории компьютерных игр:

- Развивающие игры;

- Обучающие игры;

- Игры - экспериментирования;

- Игры - забавы;

- Логические игры;

- Компьютерные диагностические игры.

 Особая роль в мире компьютерных игр принадлежит обучающим и развивающим играм. [6]

 Развивающие игры.

 Развивающие программы предназначены для формирования у детей умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. Они являются лишь инструментом для творчества, для самовыражения ребенка.

К развивающим программам относятся:

- Графические редакторы – «рисовалки», «раскраски», конструкторы. Дети имеют возможность свободно рисовать на экране линиями, геометрическими фигурами, пятнами, закрашивать замкнутые области, стирать изображения;

- Текстовые редакторы для ввода, редактирования, хранения и печати текста;

- «Режиссерские» компьютерные игры - свободное перемещение персонажей и других элементов на фоне декораций;

- «Музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых мелодий;

- «Конструкторы сказок».

 Обучающие игры.

 Данные программы дидактического типа предполагают решение одной или нескольких дидактических задач. К обучающим программам относят игры, связанные с формированием у детей математических представлений, с обучением письму, чтению, иностранным языкам. Также данные игры формируют у детей представления по ориентации в пространстве, решают задачи нравственного и эстетического воспитания.

 Использование обучающих компьютерных игр позволяет формировать у ребенка умение самостоятельно осваивать материал. Обучающие игры облегчают понимание информации, развивая при этом слуховую, моторную и эмоциональную память. [31]

 Игры - экспериментирования.

 В таких играх цель игры и правила скрыты в сюжете игры и способе управления ею. Чтобы добиться успеха в решении задачи, ребенок должен прийти к осознанию цели и способа действия. [33]

 Игры-забавы.

 В играх - забавах отсутствуют игровые задачи и задачи развития. Такие игры предоставляют детям развлечься. Ребенок осуществляет поисковые действия, чтобы получить возможность увидеть результат в виде какого-то «микромультика». К этой группе можно отнести серию программ "Живые книжки». Также к играм - забавам можно отнести приключенческие игры (путешествия, подвиги, приключения), графические игрушки (тетрис, «живые картинки» и др.), учебные тренажеры (азбука, клавиатурный тренажер и др.) и т.д. В данную категорию игр можно отнести имитационные игровые виды спорта: футбол, волейбол, теннис и т.д.; военные игры: морские бои, воздушные бои, звездные войны, игры с вооружениями и др.; рукопашные схватки: каратэ; профессиональные игры: авторалли, пилотирование самолета и др.

 Логические игры.

 Данные игры направлены на развитие логического мышления.

К данной категории игр относят:

- Шахматные игры: шашки, шахматы и т.п.;

- Логические учебные развивающие игры: лабиринты, угадай число, слово, крестики - нолики и др.;

- Компьютерные диагностические игры.

 К диагностическим компьютерным играм можно отнести развивающие, обучающие игры и игры - экспериментирования. Компьютерными диагностическими методиками считаются психодиагностические методики, реализованные в виде компьютерной программы. Такая компьютерная программа фиксирует заданные параметры, запоминает их в памяти, обрабатывает информацию и выводит результат на экран дисплея, либо на печатающее устройство. Результат диагностики ребенка может выводиться в виде рекомендаций для педагогов и родителей. [28]

 Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать.

 Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить не единичное понятие, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщения и классификация.

 Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. [6]

 Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваиваются наглядно - действенные операции мышления.

 Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость», то есть способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к антиципации. Формирование элементарных математических представлений происходит на основе построения и использования детьми наглядных моделей. В ходе занятия дети учатся построению предметных моделей на взаимно однозначном соответствии заместителей. Такая модель позволяет наглядно представить количественные отношения: замещение предметов происходит путем наложения или приложения заместителей, что способствует пониманию смысла замещения. [13]

 Новизна работы с компьютером, способствующая повышению интереса к обучению и возможности регулировать поставленные задачи по степени трудности, поощрении правильных решений, усиливают мотивацию ребенка.

 Компьютерные игры помогают также устранить отрицательное отношение к развитию ребенка - не успех, который связан с непониманием, пробелами в знаниях. Играя на компьютере, ребенок получает возможность довести решение поставленной задачи до конца, опираясь на помощь взрослых. Одним из источников мотивации ребенка считается занимательность игры.

 Компьютерные игры позволяют изменить способы управления учебно-воспитательной деятельности, погружая ребенка в игровую ситуацию. Также они дают возможность ребенку запросить определенную форму помощи.

Компьютерные игры также способствуют формированию рефлексии деятельности ребенка, что позволяет наглядно представить результат своей действий.

 Применение компьютерной техники делает игру привлекательной и современной. Происходит индивидуализация развития и обучения, контроль и подведение итогов. [22]

 Познавательная деятельность в процессе игры на компьютере развивает познавательные процессы, такие, как мышление, память, внимание, воображение. С.Л. Новоселова отмечает, что в ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления), которые ведут к повышению творческих способностей детей. Развивающее значение компьютерных игр для развития ребенка очень велико. Очень большой эффект дает сочетание рисования и компьютерного творчества. Дети пытаются сначала изобразить какой-либо предмет, явление на листке бумаги, а затем перенести его на компьютер. [19]

 Применение компьютерных игр создают эмоциональный настрой, положительно сказывается на развитии ребенка. У ребенка игры вызывают интерес к новому материалу, повышают внимание и закрепляют ранее известный материал. Применение компьютерных игр позволяет направленно формировать высокую обучаемость детей, начиная с дошкольного возраста.

Дети, играющие в развивающие компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и он больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие развитые дети, обычно, опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях.

 Работа за компьютером способствует развитию у ребенка мелкой моторики пальцев рук и зрительно - моторной координации. Ребенок учится соотносить движения своих рук с результатами, которые он наблюдает на экране. Зрительно - моторная координация служит основой для овладения письмом и рисования.

 Развивается абстрактное мышление ребенка. В процессе игры ребенок начинает понимать, что предметы на экране бесполезно пытаться взять - это изображения. Чаще всего вещи и существа в играх обозначаются простыми символами и значками. Таким образом, в основе абстрактного мышления лежит формирование способности воспринимать знаки и символы. Абстрактное мышление необходимо для понимания ребенком схем, уравнений, написанных слов. [11]

 Большинство обучающих игр традиционно направлены на формирование навыков чтения и счета, что поможет при подготовке к поступлению в школу, таким образом, решается вопрос преемственности между дошкольным и младшим школьным звеньями образовательной системы.

 Важным является также вопрос о возможности использования компьютерных игр как средства развития речи дошкольников. Влияние компьютерных технологий на речевое развитие специального изучения не получило, хотя многие авторы отмечают стимулирующее влияние компьютерных игр на речевое (диалогическое) общение дошкольников. О перспективности использования компьютерных игр в развитии речи детей говорят наблюдения исследователей и обобщение опыта их применения. [25]

 Компьютерные программы для детей старшего дошкольного возраста с ролевыми способами решения помогают привлечь внимание детей к внутреннему миру другого, побуждают поставить себя на его место, помочь преодолеть препятствия.

 Одним из главных вопросов, связанных с компьютеризацией дошкольного образования, является изучение влияния компьютера на организм, психическое состояние и развитие ребенка. В результате изучения воздействий, оказываемых компьютером на самочувствие, работоспособность и здоровье детей, был определен безопасный режим, нормирована длительность и методика организации компьютерных игр в детском саду, продуманы и разработаны соответствующие условия организации «рабочих мест» ребенка, требования к освещенности помещений, рекомендации по приобретению, установке и содержанию техники. [27]

 В детском саду могут использоваться только такие компьютерные программы и игры, которые соответствуют психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям. Эти требования изложены в инструктивно-методическом письме Минобразования России от 14.03.2000 N 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возрасте в организованных формах обучения» в пункте 5: «Занятия с использованием компьютеров для детей 5-6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю. Продолжительность непрерывной работы с компьютером - не более 10 минут. Для снижения утомляемости под воздействием компьютерных занятий чрезвычайно важна гигиеническая рациональная организация рабочего места за компьютером: соответствие мебели росту ребенка, оптимальное освещение, соблюдение электромагнитной безопасности. Компьютерная техника, которая используется в дошкольном образовательном учреждении, обязательно должна иметь гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающее ее безопасность для детей». Кроме того, рекомендуется с осторожностью относиться к разнообразным развлекательным компьютерным играм, построенным на азартных, агрессивных, монотонных действиях и персонажах, оказывающих негативное воздействие на психику и характер ребенка. Компьютерные программы для дошкольников должны иметь положительную нравственную направленность, в них не должно быть агрессивности, жестокости, насилия. Исследователи отмечают, что современный рынок переполнен разнообразными компьютерными играми, в задачи которых не входит обучение и развитие детей. Это разного рода экшн, дум-игры агрессивного содержания, аркады, симуляторы, такие игры не рекомендуются для детей. [24]

 Введение компьютера в образовательный процесс дошкольного учреждения может стать мощным фактором обогащения интеллектуального, эстетического, нравственного и физического развития ребенка, способно повысить общий уровень воспитательно-образовательной работы в ДОУ. Компьютер является сложным объектом познания, что предъявляет более высокие требования к организации деятельности ребенка. Компьютерные игры не должны быть изолированы от педагогического процесса детского сада. Они могут предлагаться в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический про­цесс новыми возможностями. Это позволит уменьшить недостатки использования компьютерных игр в образовательном процессе.