Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте.

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

Развитие телевидения, а затем появление электронных игрушек и развлекательных компьютерных программ постепенно видоизменили классические формы детской игры.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером специалисты рекомендуют начинать с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

В этом возрасте у детей развивается воображение, которое в свою очередь развивает мышление. Исследователи отмечают, что бездумное применение компьютерных игр и игрушек может привести к тому, что вырастут люди, которые предпочитают не размышлять, а перебирать впечатления. Большинство детей дошкольного возраста, у которых дома есть компьютер, воспринимают его как игрушку. Поэтому важно учитывать рекомендации специалистов, помогающие сделать средством обучения, а не игрушкой, порабощающей ребенка.

Малыши, когда им в руки попадает что-то новое, не размышляют о том, что там внутри, а просто нажимают на все существующие кнопки. То же и при игре на компьютере. Яркая картинка на мониторе раздражает зрительный рефлекс, музыкальные заставки – рефлекс слуховой. Для кого-то это может стать замещением жизненных эмоций.

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

Однако 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.

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.

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.

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).

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.

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. Все эти факторы имеют особое значение для подготовки детей к школьному обучению.

# Список использованной литературы

1. Арсентьева, В. П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В. П. Арсентьева. – М.: Форум, 2012. – 144 с.
2. Баркан, А. И. Ультрасовременный ребенок / А. И. Баркан. – М. : Дрофа-Плюс, 2007. - 699 с.
3. Денисова, Т.  Компьютер в дошкольном учреждении / Т. Денисова // Дошкольное воспитание. - 2011. - № 2. - С. 74-76.
4. Днепров, А. Г. Защита детей от компьютерных опасностей / А. Г. Днепров. – СПб. : Питер, 2008. - 188 с.
5. Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте. – М., 1995.
6. Игротека : энциклопедия досуга / авт.-сост. Е. Гудкевич ; рис. Е. Гудкевич. – М. : Олимп : Премьера, 2000. - 224 с.
7. Макевит, М. А.  Что умеет компьютер? : с техникой на ты / М. А. Макевит // Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки. - 2013. - № 6. - С. 29-32.
8. Михайленко, Н. Игра с правилами в дошкольном возрасте / Н. Михайленко, Н. Короткова. – М. : Академический Проект, 2002. – 160 с.
9. Моторин, В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошкольное воспитание. - 2000.-№ 11. - С. 53-57.
10. Якутина, Е. В. Использование компьютера для обучения детей письму и чтению / Е. В. Якутина // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2011. - № 4. – С. 40-41.