

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра методологии образования

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО
РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА-ДОШКОЛЬНИКА В СЕМЬЕ**

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 421 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиля «Дошкольное образование»
факультета психолого-педагогического и специального образования

САРАНОВОЙ ДАРЬИ АНАТОЛЬЕВНЫ

Научный руководитель
канд. пед. наук, доц.

Л.В. Горина

Зав. кафедрой
доктор пед. наук, проф.

Е.А. Александрова

Саратов 2018

Введение. Применение информационно-коммуникативных технологий (далее – ИКТ) в образовательном процессе в дошкольной образовательной организации (далее – ДОО) является одной из новейших и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Особенность включения персонального компьютера (далее – ПК) в ход воспитания детей дошкольного возраста в России заключается в том, что компьютеры в первую очередь используются в семье. Семья – это первый устойчивый коллектив в жизни ребёнка, благодаря этому она занимает важнейшее место в процессе формирования личности.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (далее – ФГОС ДО/стандарт) целью познавательного развития детей дошкольного возраста стало развитие познавательных интересов и познавательных способностей детей, которые можно подразделить на сенсорные, интеллектуально-познавательные и интеллектуально-творческие.

Игра – это самая главная деятельность дошкольника и основной ресурс познавательного развития ребенка. Неповторимость игры состоит в том, что в ней сочетаются круг интересов дошкольника и воспитателя: она отвечает естественным нуждам и желаниям детей, а благодаря этому с её содействием они осваивают новое просто и с удовольствием. На исключительных особенностях игры ребенка дошкольного возраста акцентировали внимание многочисленные специалисты в области психологии и педагогики.

В Федеральном законе от 29 декабря 2012 года № 273 ФЗ « Об образовании в Российской Федерации» (далее – закон) указаны электронные образовательные и информационные ресурсы, которые допустимо использовать в образовательной организации (статья 18). Мы полагаем, что в интересах детей этим положением закона необходимо следовать и в условиях семьи.

Компьютерная игра обладает значительным развивающим эффектом, что доказано Д.А. Пучковой, О.С. Андреевой, Е.А. Овсовой и другими современными исследователями компьютерных игр.

Анализ состояния разработанности проблемы показывает, что, несмотря на очевидную остроту и актуализацию вопросов взаимодействия ребёнка с компьютером именно разработка методических рекомендаций для родителей нуждается во внимании. Подготовленный педагог сможет грамотно просветить родителей и предоставить им информацию по проблеме применения компьютерной игры для познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

На основе выявленных положений была сформулирована проблема, которая заключается в необходимости теоретического обоснования познавательного потенциала компьютерной игры, а также условий её использования в семье.

Актуальность проблемы, растущая потребность в создании системы компьютерных игр, изучение эффективности данных игр для познавательного развития ребёнка старшего дошкольного возраста обусловили выбор темы исследования – компьютерная игра как средство познавательного развития ребёнка-дошкольника в семье.

Объект – процесс познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

Предмет – компьютерная игра как средство познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

Цель – изучить отношение родителей к использованию компьютерной игры в семье для познавательного развития детей старшего дошкольного возраста.

Задачи исследования: 1) теоретически обосновать возможность развития познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры; 2) исследовать отношение родителей и детей старшего дошкольного возраста к компьютерным играм; 3) проанализировать содержание и педагогические возможности компьютерных игр, их потенциал в развитии познавательной сферы детей дошкольного возраста; 4) разработать предложения по организации работы с родителями по ознакомлению их с

компьютерными играми, направленными на познавательное развитие детей дошкольного возраста.

Методы исследования: 1) теоретические методы: анализ, обобщение, классификация; 2) эмпирические методы: наблюдение, беседа, анкетирование; 3) математические (регистрация, ранжирование, шкалирование).

Опытно-экспериментальной базой исследования выступило Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Центр развития ребёнка – детский сад № 101 "Жар-птица"». Анкетирование родителей проводилось на базе дошкольных образовательных организации г. Саратова и Саратовской области (всего 13 организаций, 144 респондента): МБДОУ № 15 «Ручеёк» г. Петровска; МБДОУ «Детский сад № 9 "Солнышко"» г. Аткарска; МДОУ «Детский сад № 33» г. Саратова; МДОУ «Детский сад комбинированного типа № 66» г. Саратова; МДОУ «Центр развития ребенка - Детский сад № 243 "Апельсин"» г. Саратова; МБДОУ «Детский сад № 1» с. Перелюб Перелюбского района; МДОУ «Детский сад "Колосок"» с. Калуга Федоровского района; МБДОУ «Детский сад № 10» с. Скатовка; МДОУ «Детский сад № 8» с. Кривояр Ровенского муниципального района; МДОУ «Детский сад №5 "Сказка"» р.п. Озинки; МБДОУ «Детский сад Солнышко» р.п. Советское Советского района; МКДОУ «Детский сад №15 "Теремок"» п. Индустриальный Екатерининского района, МДОУ «Детский сад Алёнушка» р.п. Дергачи.

Работа состоит из введения, двух основных разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

В первом разделе раскрывается сущность основных терминов исследования, обозначаются аспекты познавательного развития ребенка дошкольного возраста и роль семьи в этом процессе. Выделяется и рассматривается инновационное средство познавательного развития дошкольника – компьютерная игра.

Второй раздел содержит описание хода и результатов опытно-экспериментальной работы по изучению отношения родителей и детей к

компьютерным играм, а также предложения по работе дошкольной образовательной организации с родителями.

В заключении приводятся выводы, сделанные в ходе исследования.

Список использованной литературы включает 25 наименований книг, статей и нормативных документов.

Выпускная квалификационная работа расширена за счёт приложений, в которых мы приводим протоколы бесед с детьми старшего дошкольного возраста.

Основное содержание работы. В первом разделе работы *«Теоретические основы познавательного развития детей старшего дошкольного возраста»* мы проанализировали специфику познавательного развития детей старшего дошкольного возраста, а именно раскрыли особенности высших психических функций, мотивации, познавательного интереса дошкольников. Опираясь на ФГОС ДО и изучение научно-практической литературы, раскрыли содержание образовательной области «Познавательное развитие».

Определили, что именно семья занимает ключевую позицию в процессе становления личности детей дошкольного возраста, частью которого является познавательное развитие. Поэтому родитель должен осознать свою роль, быть заинтересованным в получении знаний о компьютерной игре как средстве познавательного развития своего ребёнка. Кроме того, дали психолого-педагогическую характеристику игры, в частности компьютерной. Мы выяснили, что компьютерная игра как средство познавательного развития может совершенствовать внимание, память, мышление, расширять знания об окружающем мире, закреплять начальные математические представления. Описали не только её развивающий эффект, но отметили и негативное влияние, которое может возникнуть вследствие неправильной организации использования данного инновационного средства.

Во втором разделе выпускной квалификационной работы *«Активизация познавательного развития детей старшего дошкольного возраста»*

средствами игры» мы описали исследование, направленное на изучение отношения старших дошкольников и их родителей к компьютерным играм как средству познавательного развития. Исследование отношения детей старшего дошкольного возраста к компьютерным играм проводилось на базе МДОУ «Центр развития ребенка - детский сад № 101 «Жар- Птица» г. Саратова в период производственной педагогической практики с 04 по 30 декабря 2017 года. В исследовании приняли участие 22 человека – старшие дошкольники, воспитанники данной дошкольной образовательной организации.

Нами были разработаны примерные вопросы для индивидуальной беседы, которые в процессе проведения опроса, корректировались, исходя из сложившейся ситуации.

Игры, которые называли дошкольники, мы распредели по жанрам и зарегистрировали количество выборов (См. таблица 1). Следует отметить, что количество выборов не равно количеству респондентов, т.к. один ребёнок мог выбрать несколько игр из разных жанров.

Опрос детей позволил нам выявить особенности времяпрепровождения старших дошкольников за компьютером. Ответы респондентов в очередной раз доказывают, что компьютер и другие гаджеты являются теми устройствами, с которыми ребёнок знакомится в семье.

Обсуждая с ребятами круг их любимых компьютерных игр, прежде всего, проявились гендерные предпочтения. Мальчики рассказывали в основном об играх, которые классифицируются на «леталки», «стрелялки», «боевики», «стратегии», «гонки». Подобные коммерческие компьютерные игры, прежде всего западного производства, воспитывают в ребёнке агрессивно-индивидуалистическую мораль, что подтверждается отечественными исследователями. Принимая на себя роль действующего персонажа, дошкольник может свободно и безнаказанно расправляться с виртуальными противниками. Нередко в данных играх число «убитых»/«раненых» считается количественным показателем степени успеха игрока: чем больше число жертв, тем больше очков присвоят, соответственно, тем больше малыш будет доволен

собой. Всё это довольно стремительно воздействует на сознание мальчика, далее у него закладываются ложные установки: «Я против всех!», «Чем больше я «убью», тем лучше!», как следствие, потенциальная смена поведения: появление грубой речи, насилия по отношению к окружающим.

Стоит отметить, почти все дети называли игры, которые носят преимущественно досуговый характер, нежели обучающий. Из числа опрошенных лишь два ребёнка предпочитают игры, у которых главной является развивающая задача, а именно развитие логики – шахматы (Амир М.), развитие начальных математических представлений – «Маша варит варенье» (Маша Ш.).

Девочки предпочитают игры в жанре тамагочи ([яп.] – торговое наименование карманной электронной игрушки, изображающей с помощью уникальной программы на экране жизнь зверька) [Комлев 2006]. Подобные игры способствуют воспитанию материнских качеств, девочки, как будущие мамы примеривают на себя некоторые ролевые обязанности: вовремя покормить, искупать, уложить спать. Безусловно, взрослому нужно контролировать процесс игры, направлять ребёнка в случае трудностей. Ведь если вовремя не позаботиться об электронном питомце, то он заболеет и может даже погибнуть, что отрицательно скажется на дошкольнике.

Для изучения отношения родителей детей старшего дошкольного возраста к компьютерным играм нами было организовано и проведено анкетирование среди родителей детей старшего дошкольного возраста. В исследовании приняли участие 144 респондента. Условно мы их разделили на три группы. Группу № 1 составили родители, чьи дети посещают городские детские сады (г. Саратов, г. Аткарск, г. Петровск). Группы № 2 и № 3 составили респонденты, являющиеся родителями старших дошкольников и проживающих в малых населённых пунктах (села и поселки).

1. Сколько времени, находясь дома, Ваш ребенок тратит на "общение" с компьютером?

Резко различающихся ответов, среди выделенных групп детских садов, по

итогах анализа не обнаружено. Всё же можно отдельно рассмотреть преобладающие варианты городских, сельских и посёлочных ДОО, а также сравнить их между собою. Так, незначительный перевес среди всех респондентов, которые выбрали вариант – «мой ребенок не "общается" с компьютером», имеет группа №1 (31,25 %), в отличие от других – №2 (20,83 %), №3 (22,91 %). Группа №2 имеет наибольшее количество ответов – «до 30 минут» (41,66%) среди родителей всех детских садов, что может объясняться недостаточной оснащённостью компьютерами. №3 также имеет высокий показатель в данном пункте (31,25 %), но лишь в рамках своей группы, а не среди других. Стоит отметить, что только №3 группа имеет довольно высокий процент ответивших – «более 2-х часов» (6,25 %), когда в группе №1 – 0 % и группе №2 – 2,08 %.

2. Какие программы предпочитает Ваш ребенок при использовании компьютера (у родителей была возможность выбрать несколько вариантов ответа)?

В группах №2 и №3 преобладающее число участников предлагают детям игровые программы на компьютере (№2 – 39,58 %, №3 – 27,08 %). Такие результаты ожидаемы, ведь по классификации С.Л. Новосёловой компьютерные игры относятся к группе досуговых игр, основная функция которых заключается в развлечении ребёнка. Стоит отметить респондентов группы №1, большинство выбрало вариант «обучающие» (33,33 %), хотя идентичный процент имеет и вариант «просмотр мультфильмов и художественных фильмов».

Обобщение данных, полученных в ходе анкетирования родителей, позволило нам заключить, что широкое использование компьютеров не только в системе образования, а, прежде всего, в семье, привело к необходимости специально организованного общения воспитателя с родителями. Родители нуждаются в таком общении. Они, конечно, осведомлены в основных вопросах влияния компьютерной техники на детский организм, но, по результатам опроса, не осознают глобальность этого влияния. Безусловно, для того чтобы

проводить подобного рода встречи с родителями, воспитателю самому необходимо быть подготовленным. Знать как положительные, так и отрицательные особенности влияния компьютера на ребёнка, правила организации работы за компьютером и рекомендации по развитию дальнейшей самоорганизации дошкольника.

Несомненно, воспитателю следует хорошо изучить рынок компьютерных игр, знать их особенности, педагогический потенциал и возможные риски, чтобы рекомендовать или не рекомендовать их родителям. Мы проанализировали ряд компьютерных игр, направленных на решение задач познавательного развития детей дошкольного возраста. Приводим в качестве примера описание и педагогический анализ компьютерных игр с детского игрового сайта: <http://www.igraemsa.ru>.

Одна из форм работы с родителями – это практикум, на котором родители осваивают основные требования организации компьютерной игры ребенка-дошкольника в семье, а также различные аспекты «общения» дошкольника с компьютером. Обобщение педагогического опыта и изучение программно-методических материалов показало, что для этой цели можно адаптировать дополнительную общеобразовательную программу «Компьютер для дошкольников».

Практикум для родителей включает требования к соблюдению техники безопасности на занятиях за компьютером. Необходимо информировать родителей о санитарно-гигиенических требованиях, которые предъявляются к организации компьютерной игры (СанПиН 2.4.1.3049-13 (с изм. от 04.04.2014) "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций"). Образовательная деятельность ведётся в специальном, систематически проветриваемом помещении с достаточным освещением. В нём должны находиться рабочие места для родителей, стенды и шкафы с методической и учебной литературой. Соблюдение правил охраны труда, норм санитарной гигиены в помещении и на рабочих местах, правил пожарной безопасности

должны стать объектом пристального внимания на практикуме. Педагог обязательно знакомит родителей с правилами по технике безопасности при работе на компьютере.

В ходе практикума необходимо научить родителей проводить с детьми физкультминутки с упражнениями по профилактике переутомления зрительной системы обучающихся, мышечной системы, а также упражнения на релаксацию. Необходимо также обратить внимание родителей на создание дома условий для удовлетворения потребностей, которые характерны дошкольному возрасту. Давать возможность ребёнку восполнять потребность в игровой деятельности; познавать, исследовать; в общении; мечтать и фантазировать, творить и создавать.

Практикум для родителей включает в себя несколько занятий. Проводятся они по следующей схеме:

- Технические вопросы. Во время рассмотрения технических вопросов рекомендуется как можно чаще обращаться к вопросам по технике безопасности.
- Игры для разминки. Для разминки используются упражнения-игры, для участия в которых требуется переключение внимания на другой вид деятельности (движение, рисование и т. д.).
- Работа с компьютерными программами.

После занятия воспитатели и родители должны обсудить все вопросы, которые у них возникли в ходе практикума.

На пробном занятии, которое мы провели с родителями в период производственной практики, в ходе обсуждения родители высказали некоторые соображения и пришли к следующим выводам. Они отметили, что ребенок знакомится с компьютером гораздо раньше, чем в старшем дошкольном возрасте. Малыш способен довольно быстро освоить компьютер и планшет, без помощи взрослого, при помощи метода проба и ошибок, учится скачивать игры и пользоваться меню. Существуют также особые приложения для телефона и планшета с играми для дошкольников. Большинство родителей, дети которых

начинают играть в компьютерные игры, подмечают их сообразительность, быстроту реакции и творческие способности. Соответственно, у них складывается положительное отношение к занятиям ребенка за компьютером, что может выступать вспомогательной мотивацией для позволения дошкольнику играть в компьютерные игры без ограничений. На самом деле, компьютерные игры развивают в детях ловкость, внимательность, усидчивость, настойчивость, но излишняя втянутость ребёнка в игру способна доводить до различного рода психологическим проблемам. Однако, ознакомившись с предлагаемыми компьютерными играми и изучив технику безопасности, освоив игры на релаксацию и т.п., родители пришли к выводу, что, ориентируя и контролируя игровую компьютерную деятельность дошкольника, они смогут поспособствовать его познавательному развитию.

Заключение. Проведенное теоретическое и практическое исследование показало, что компьютерная игра является эффективным средством познавательного развития детей в семье, конечно, при соблюдении правил организации «общения» дошкольника с компьютером.

Подводя итоги исследования, можно отметить следующее: в целом современный родитель осознаёт значимость компьютера в активизации познавательного развития детей. Действительно, в век информационных технологий необходимо уже с дошкольного возраста знакомить ребёнка с компьютером, соблюдая определенные требования к организации игры за компьютером.

Обнаружилось, что дети городских детских садов используют компьютер в одинаковом процентном соотношении, как для просмотра мультфильмов, так и для решения обучающих задач (33,33 %), а дети детских садов сёл и посёлков игровые компьютерные программы (39,58 % и 27,08 %). Обучающие же программы имеют меньшую популярность среди дошкольников не городских ДОО (село – 29,16 %, посёлок – 20,83 %). Опрос детей показал, что почти все они отдают предпочтение преимущественно досуговым играм, чем обучающим.

Современные родители, как показало исследование, осознают как негативное, так и позитивное влияние компьютерной игры, но не в полной мере просвещены о правилах использования ПК как средства познавательного развития детей. Поэтому нами был предложен практикум для родителей, направленный на их ознакомление с развивающим потенциалом компьютерных игр.

Таким образом, компьютер в современном обществе занимает устойчивое положение. Ребёнок уже в дошкольном возрасте знакомится с компьютерными играми. Задача взрослых, прежде всего родителей, позаботиться о том, как произойдет это знакомство, и в каких целях будет использоваться компьютерная игра. В условиях семьи она имеет все шансы стать одним из эффективных средств познавательного развития ребёнка старшего дошкольного возраста.