

КОМПЬЮТЕРНАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО МЕТОДИЧЕСКОГО ИНСТРУМЕНТАРИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЕДАГОГА С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В настоящее время перед дошкольным образованием ставятся задачи, связанные с эффективным использованием современных информационных технологий в условиях образовательного процесса. Особую значимость приобретает применение компьютерных дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста, представляющих собой педагогическое программное средство дидактического типа. Они способствуют формированию у воспитанников способности к целеобразованию, рефлексии, позитивной самооценки, умения управлять своими действиями, обеспечивают принятие и понимание интеллектуально-творческих задач, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной и продуктивной деятельности.

Основная часть. Интерактивный модуль электронного учебно-методического комплекса для дошкольного образования представляет собой законченный интерактивный мультимедиапродукт. Это электронный информационный ресурс, имеющий предметное содержание и включающий в свой состав компьютерные дидактические игры. Они направлены на осуществление задач образовательной области «Ребёнок и природа» учебной программы дошкольного образования для детей 5—6 лет и предназначены для использования в условиях образовательного процесса. Для их реализации в учреждении дошкольного образования необходимо наличие компьютерных средств и Интернета, а также компьютерной аудитории.

В компьютерной дидактической игре для детей дошкольного возраста можно выделить следующие функциональные компоненты: игровую среду, взаимодействие с играющим, оценку игровой ситуации, которые между собой взаимозависимы и взаимосвязаны. Игровая среда представляет собой основу развития игровых действий ребёнка и отражает совокупность всех игровых объектов, связей в игре и законов их изменения. Интерактивность игры предполагает отображение взаимодействия с играющим и включает описание игровых правил, интерактивных игровых действий ребёнка, объединённых игровым сюжетом и правилами. В нашем случае компьютерным дидактическим играм присущ такой уровень интерактивности ресурса, который относится к детерминированным деятельностным формам взаимодействия дошкольника с интерактивным контентом и характеризуется конструктивным взаимодействием с его элементами. К деятельностным формам относятся такие операции как: перемещение объектов (перетаскивание) для установления их соотношений, иерархий; составление определенных композиций объектов; объединение объектов связями с целью организации определенной системы и другие. Оценка игровой ситуации заключена в речевых поощрениях деятельности ребёнка и его мотивации на последующие игровые действия.

Структура компьютерной дидактической игры следующая: цель игры; характеристика визуального контента в виде игрового поля; игровая задача; проблемно-игровая ситуация; игровое задание; игровая инструкция по выполнению игрового задания; игровые правила (управление компьютером: управление, перетаскивание, выделение, соединение; правила по содержанию игры).

Содержание компьютерной дидактической игры представляет собой контент в виде интегрального аудиовизуального образа, который состоит из множества компонентов мультимедиа, предполагающих различные интерактивные операции ребёнка с объектами и процессами. Он формируется из структурных единиц — сцен (или экранов), включающих символическую информацию, визуальный и звуковой ряды, представляющие собой статические и динамические изображения, звук и текст. Тематические элементы образовательного контента компьютерной дидактической игры определяются целями и задачами образовательной области «Ребёнок и природа» учебной программы дошкольного образования. В частности, некоторые задачи содержания компонента «Взаимосвязи в природе» образовательной области «Ребёнок и природа» учебной программы дошкольного образования реализуются через дидактическую компьютерную игру «Разнообразный климат», которая направлена на формирование у воспитанников представлений о климате в холодных краях (зима длинная, холодная; лето короткое, прохладное); в жарких краях (зимы нет, жаркое лето либо короткая зима и длинное лето); типичных обитателях (животных) разных климатических зон.

Отдельные аспекты содержания компонента «Организм человека» образовательной области «Ребёнок и природа» учебной программы дошкольного образования представлены в компьютерной дидактической игре «Полезные продукты», ориентированной на формирование у детей представлений об условиях, от которых зависит здоровье организма человека; умения соотносить полезность продуктов с правильностью удовлетворения жизненно важных человеческих потребностей [1].

Сценарий компьютерной дидактической игры включает содержание мультимедиаконтента, отражающего игровую среду, мультимедиаобъекты. В частности, мультимедиаконтент компьютерной дидактической игры «Разнообразный климат» представлен на экране игрового поля такими мультимедиаобъектами, как всплывающее окошко с персонажем Космодрёмка, два острова с тёплым и холодным климатом, полоски синего и оранжевого цвета разной длины, картинки с изображениями девяти животных разных климатических зон (белый медведь, пингвин, морж, полярная лиса, зебра, лев, жираф, страус, бегемот), а также динамическими и статическими медиаэлементами звукового ряда. Мультимедиаконтент компьютерной дидактической игры «Полезные продукты» отображает на плоскости экрана всплывающее окошко с персонажем Космодрёмкой, торговые ряды интернет-магазина с молочными продуктами, овощами, фруктами, мясными изделиями, всевозможными сладостями (конфетами, пирогами, чипсами), газированной водой, а также стол для продуктов, динамические и статические медиаэлементы звукового ряда.

Следует отметить, что компьютерная дидактическая игра определяется набором правил, предписаний, которые регламентируют её процесс. Правила представлены как во внешнем плане, который отражает управление клавишами, так и во внутреннем, направленном на выполнение правил по содержанию игры. Например, внутренние правила игры гласят, что ребёнку, прослушавшему игровое задание, необходимо переместить мультимедиаобъект с изображением животного на тот остров, где он обитает. Однако для этого ребёнку сначала нужно научиться управлять курсором на игровом поле, что и является внешним правилом игры.

Методика организации компьютерных дидактических игр в условиях образовательного процесса включает: краткий инструктаж, предполагающий ознакомление детей с содержанием проблемно-игровой ситуации, игровой задачей и игровым заданием; наблюдение за детской деятельностью и общение с ними в процессе игры; чередование работы за компьютером с выполнением несложных упражнений, направленных на снятие утомления и профилактику близорукости у детей; подведение итога; снятие зрительного и мышечного напряжения с помощью гимнастики.

При этом в процессе игры используются конкретные средства решения её задач, и педагог осуществляет внешний пошаговый контроль за ходом и результатами игровой деятельности детей.

Алгоритм предъявления содержания компьютерной дидактической игры содержит следующие шаги: представление аудиовизуального контента в виде игрового поля; концентрация детского внимания на сущности проблемно-игровой ситуации; восприятие детьми игровой инструкции по выполнению игрового задания; выбор способов разрешения проблемы в условиях игры; выполнение игровых действий; переход на другой уровень игровых действий и их выполнение; непрерывность игровых действий без отвлечения в течение некоторого времени (10 мин.); контроль выполнения игровых заданий; завершение, рефлексия и оценку результатов своей деятельности; обобщение действий воспитанника и создание ситуации успеха.

Организация и методика проведения занятий с использованием компьютерной дидактической игры включает: алгоритм деятельности педагога, отображающий цель, ознакомление с содержанием игры, её операционной характеристикой (спецификой технических правил действия с ней); планирование игры в условиях использования в специально организованной либо нерегламентированной деятельности воспитанников; знание особенностей организации работы с компьютерной дидактической игрой в условиях индивидуальной работы с ребёнком или подгруппы, а также примерного варианта структуры занятия с её использованием; подготовку к проведению занятия с применением дидактической компьютерной игры; педагогическую поддержку детей в управлении компьютером, решении задач игровой и дидактической.

Заключение. Компьютерные дидактические игры способствуют расширению методического инструментария и средств педагога в работе с детьми дошкольного возраста, обладают потенциалом для их интеллектуально-творческого развития и обогащают образовательный процесс новыми возможностями.

Список источников

1. Учебная программа дошкольного образования : учеб. изд. / Науч.-метод. учреждение «Национальный институт образования» М-ва образования Респ. Беларусь.— Минск : НИО, 2013. — 416 с.

Материал поступил в редакцию 10.01.2014 г.