

Взгляды ученых на проблему познавательного развития старших дошкольников в условиях игровой компьютерной деятельности

Тарасова Александра Юрьевна

Московский гуманитарный университет, Россия

e-mail: scrash1488@lenta.ru

Аннотация: В данной статье рассматривается когнитивное развитие старших дошкольников в условиях игровой компьютерной деятельности. Компьютер один из основных, современных инструментов обработки информации. Он может являться средством как обучения, так и выполнять роль важного помощника в воспитании, а также быть полезным в психическом развитии детей дошкольного возраста. Взаимоотношение дошкольников с компьютером обычно сводится к компьютерным играм. Обучающая функция является одной из важнейших в компьютерных играх. Компьютер способствует развитию интеллектуальных способностей дошкольника, помогает воспитывать волевые качества. А также знакомит ребенка с таким понятием как "сопереживание"; что проявляется в помощи героям игр, соответственно обогащает его отношение к окружающему миру.

Ключевые слова: компьютер, компьютерные игры, дошкольный возраст, познавательные способности.

Views of scientists on problem of cognitive development of senior preschool children in conditions of computer gaming activities

Tarasova Alexandra Yurevna

Moscow University for the Humanities, Russia

e-mail: scrash1488@lenta.ru

Abstract: In this article the cognitive development of senior preschool children in the conditions of game computer activity is considered. Computer is one of the main modern instruments of information processing. It can be a means as training, and to carry out a role of the important assistant in education, and also to be useful in mental development of children of preschool age. Relationship of preschool children with the computer usually comes down to computer games. The training function is one of the most important in computer games. The computer promotes development of mental abilities of the preschool child, helps to

cultivate strong-willed qualities. And it also acquaints the child with such a concept as "empathy" what is shown in the help to heroes of games, respectively enriches his relation to the world around.

Keywords: computer, computer games, preschool age, cognitive abilities.

Игра на протяжении всего дошкольного детства выступает ведущим условием развитием психики и личности ребенка. От возможностей взрослого по организации этого первого вида деятельности ребенка зависит успешность формирования личности ребенка. Вся жизнь дошкольника пронизана игровой деятельностью, только так ребенок готов открыть мир для себя и себя миру. Существует мнение многих ученых о том, что игровая деятельность выступает одной из основных форм организации процесса развития, обучения и воспитания в детском саду (Васильева М. А., Венгер Л.А., Выготский Л.С.).

Нужно отметить тот факт, что современное человеческое детство является не только физиологическим, психологическим, педагогическим, но и сложным социокультурным явлением. В данное время дошкольники живут уже в мире, который заметно отличается от того, в котором росли и воспитывались его родители. Отличия заметны в таких традиционных сферах, как игра и игрушки.

Стоит говорить о том, что компьютерные игры стали нашей частью жизни и достаточно часто используются в решении поставленных образовательных задач. Они выступают неким средством для того, чтобы расширить возможности воспитательно - образовательного процесса учебных заведений. Начиная с детского сада и школы, и заканчивая вузом.

Наше общество живет и функционирует в век информационных технологий, и именно их стремительное развитие ведет к тому, что возрастная планка юных пользователей компьютерных технологий снижается. На данный момент большинство детей уже овладели взаимодействием с компьютером. Навыки общения начинаются именно с компьютерных игр. Они заинтересовывают детей, а те в свою очередь, стремятся к экрану монитора, чем к реальным настоящим игрушкам.

Вместе с тем проблема заключается в том, что более сложные виды игр занимают в настоящее время меньшее место (Н.П.Аникеева, М.Е.Усова) в жизни дошкольника. Дети стали меньше играть наяву, их игры не носят творческого, разнообразного и развернутого характера. Нежелание играть в ролевые игры ведет к тому, что детям тяжело усваивать основную образовательную программу, ведь именно в процессе игры происходит процесс

обучения, а соответственно в дальнейшем проявляется успешность подготовки к обучению в школе.

Из-за возрастающей популярности компьютерных игр строились дискуссии среди ученых, педагогов, психологов и родителей. Они были посвящены теме положительного и отрицательного влияния компьютера на детей. И в настоящее время обосновались противоречивые взгляды на то, что компьютерные игры оказывают влияние на познавательное развитие дошкольника. Данная проблематика затрагивается в работах многих ученых-исследователей в рамках изучения развития ребенка: Марцинковская Т.Д., Венгер А.А., Шмелев А.Г., Новоселова С.Л., а также Гуляева Е.В., Соловьева Ю.А. [2, С. 10].

Здесь стоит упомянуть о термине «познавательные способности». Сюда относится широкий спектр психических процессов: ощущение, восприятие, внимание, память, мышление, эмоции, язык, а также распознавание образов, формирование понятий, обучение и процессы развития.

Как считал А.В. Запорожец, в дошкольном возрасте имеют место быть благоприятные условия для развития образных форм познания. Таких как: восприятие, воображение, наглядно-образное мышление. Именно те психологические новообразования, которые сформировались, играют огромное значение для будущей жизни человека [3, С. 122].

Г.В. Солдатова отмечает, что те дети, которые начали рано и интенсивно пользоваться компьютером, он выступает как новое культурное орудие, опосредующее формирование у них высших психических процессов.

Ранее, когда для детей не были доступны компьютеры, развитие психических процессов происходило в непосредственном социальном взаимодействии ребенка и взрослого, а также детей со сверстниками. Что же касается обстановки на сегодняшний день, то компьютер как культурное орудие в значительной степени опосредует такое взаимодействие. Соответственно, на основе культурно-исторической теории Л.С. Выготского, стоит говорить, что высшие психические функции являются социальными по происхождению и формируются обществом и его культурой [7, С. 26].

С точки зрения С.Л. Новоселовой, компьютерные обучающие игры помогают развитию теоретического мышления. Способы действия в игровой среде, а также желаемые результаты, должны быть поняты и осознаны дошкольником, ведь именно они операционально не совпадают с практическим действием ни на уровне привычного наглядно-действенного, ни на уровне наглядно-образного мышления [4, С. 51].

Тихомиров О.К. и Лысенко Е.Е. при помощи экспериментального материала показали, что компьютерные игры благоприятствуют развитию логического мышления и познавательной активности. А также помогают развивать внимание, память, волевые качества, эмоциональную сферу, навыки ориентации в пространстве, умения конкурировать и сотрудничать [8, С. 30].

Шмелев А.Г. анализировал развивающий потенциал и влияние компьютерных игр на развитие дошкольника с использованием эмпирических данных. Он отмечал, что, играя в компьютер, ребенок проявляет активность с искусственным, но все же с каким-то миром [10, С. 102].

Белавина И.Г. подмечает о том, что для того чтобы общение с компьютером преобразовалось в игру, необходимо обучение ребенка навыкам взаимодействия. Также она говорит, что требуется очередность действий, которые управляют программой компьютера, и невозможность заменить одно манипуляторное действие другим [1, С. 68]. По ее мнению, дети не организуют сюжетно-ролевую игру, если это все таки происходит, то при помощи овладения компьютером. Только с помощью определенных приемов педагогики и только вместе со взрослым, дети играют в сюжетно-дидактическую игру.

В процессе игры в компьютер ребенок развивает способность прогнозировать результат действий, планирует и выстраивает логику определенных действий и представлений. Сначала он думает, а потом делает. Все это означает одно: ребенок овладевает основами теоретического мышления, что выступает главным фактором подготовки детей к обучению в школе. В то же время при использовании компьютерных игр развивается "когнитивная гибкость", то есть ребенок находит как можно больше различных решений задачи [9, С. 163].

Компьютерные игры в жизни и развитии ребенка непременно имеют ряд достоинств. Игры являются увлекательным средством интеграции аудио- и видеозаписи, благодаря этому развивается произвольное внимание. А также развитие следует при помощи демонстрации явлений и объектов в динамике. Кроме этого, если ребенок решает правильно игровую задачу, герои сюжета сказок и мультфильмов поощряют его, тем самым у ребенка повышается уверенность в себе. Это особенно важно для детей имеющих заниженную самооценку. Компьютерные игры позволяют моделировать ситуации, которые недоступны для ребенка в повседневной жизни. Но, с другой стороны, данные игры могут нести за собой патологическую окраску. В последствии чего ребенок как бы приобретает виртуальную жизнь, где он может бороться с несуществующими героями, с которыми он никогда не столкнется в

реальности. Воспринимая тот или иной момент, который произошел в компьютерной игре, ребенок как бы отодвигает на второй план реальные жизненные события.

Компьютерные игры не могут заменить традиционную детскую игру, так как не способны удовлетворить главную потребность дошкольника – потребность в межличностном общении со сверстниками. Эмоциональный компонент общения в компьютерных играх со сверстником несколько смазывается и притупляется — эмоции в игре могут и не отражать реального настроения в жизни. Также, в общении со сверстниками путем игры отсутствуют мимика, пантомимика и жестикация. Ведь именно эти компоненты дополняют вербальный компонент межличностного общения. Соответственно, в компьютерных играх теряется богатство и разнообразие коммуникативных действий, а также эмоциональная насыщенность [5, С. 78; 6, С. 104]. Но и полностью исключать компьютерные игры из жизни дошкольника не стоит.

Подводя итог по вышесказанному, нужно отметить, что ребенок должен управлять компьютером, а не наоборот. Дошкольнику важно использование компьютера как средство для решения своих собственных задач развития. Компьютер выполняет роль исключительно как тренажер, а также позволяет развиваться деятельности дошкольника, обогащая его различными способами действий. Компьютер помогает развивать познавательную активность ребенка. Способствует благоприятному эмоциональному фону и социализации личности. Именно компьютерные игры в нашем обществе выступают моделью освоения окружающей действительности. Но не стоит забывать, что они не должны замещать игру детей, а должны дополнять.

Список литературы:

1. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопросы психологии. 1993. № 3. С. 62–69.
2. Гуляева Е.В, Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников// Психологическая наука и образование. 2012. № 2.
3. Запорожец А.В. Избранные психологические труды: В 2 т. Т. 1. Психическое развитие ребенка. М., 1986
4. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. М., 1997.
5. Смирнова Е.О., Радева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и

- информационная культура. Социологические аспекты / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000. С. 330–366.
6. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Межличностные отношения дошкольников: диагностика, проблемы, коррекция. М., 2005.
 7. Солдатова Г. В. Они другие? // Дети в информационном обществе. 2013. № 14. С. 26
 8. Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игр // Новые методы и средства обучения. М.: Знание, 1988. Вып. 1. С. 30–66.
 9. Халилова Ф.С. Эффективность компьютерных игр в умственном развитии ребенка старшего дошкольного возраста // Культура народов Причерноморья. Симферополь: Межвузовский центр «Крым», 2005. № 51. С. 162–165.
 10. Шмелев А.Г. Психодиагностика и новые информационные технологии // Компьютеры и познание. М.: Наука, 1990. С. 87–104.

References:

1. Belavina I.G. Vosprijatie rebenkom komp'jutera i komp'juternyh igr // Voprosy psihologii. 1993. № 3. S. 62–69.
2. Guljaeva E.V, Solov'eva Ju.A. Komp'juternye igry v zhizni doshkol'nikov// Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2012. № 2.
3. Zaporozhec A.V. Izbrannye psihologicheskie trudy: V 2 t. T. 1. Psihicheskoe razvitie rebenka. M., 1986
4. Novoselova S.L., Petku G.P. Komp'juternyj mir doshkol'nika. M., 1997.
5. Smirnova E.O., Radeva R.E. Psihologicheskie osobennosti komp'juternyh igr: novyj kontekst detskoj subkul'tury // Obrazovanie i informacionnaja kul'tura. Sociologicheskie aspekty / Pod red. V.S. Sobkina. M.: Centr sociologii obrazovanija RAO, 2000. S. 330–366.
6. Smirnova E.O., Holmogorova V.M. Mezhlichnostnye otnoshenija doshkol'nikov: diagnostika, problemy, korrekciya. M., 2005.
7. Soldatova G. V. Oni drugie? // Deti v informacionnom obshhestve. 2013. № 14. S. 26
8. Tihomirov O.K., Lysenko E.E. Psihologija komp'juternoj igr // Novye metody i sredstva obuchenija. M.: Znanie, 1988. Vyp. 1. S. 30–66.
9. Halilova F.S. Jeffektivnost' komp'juternyh igr v umstvennom razvitii rebenka starshego doshkol'nogo vozrasta // Kul'tura narodov Prichernomor'ja. Simferopol': Mezhvuzovskij centr «Krym», 2005. № 51. S. 162–165.

10. Shmelev A.G. Psihodiagnostika i novye informacionnye tehnologii // Komp'jutery i poznanie. M.: Nauka, 1990. S. 87–104.

Сведения об авторе:

Тарасова Александра Юрьевна, магистрант, факультет общей психологии, педагогики и социологии Московского гуманитарного университета (Москва, Россия).