

Список использованной литературы

1. Васильева, Е. В. Развиваем речь ребенка с помощью стихов / Е. В. Васильева. – М. : ТЦ «Сфера», 2013. – 64 с.
2. Литвинова, О. В. Образ ребенка в изобразительном искусстве как средство художественного воспитания / О. В. Литвинова, Е. А. Прыскина // Психология и педагогика XXI века: теория, практика и перспективы : материалы IV Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 22 янв. 2016 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. – Чебоксары, 2016. – С. 98–100.
3. Мечик, И. А., Пудовкина, Н. В. Технологии продуктивного чтения в профессиональной подготовке бакалавра педагогики // Молодой ученый. – 2016. – № 56. – С. 70–73.
4. Трудношина, И. Е. Особенности познавательных способностей в раннем детском возрасте / И. Е. Трудношина, А. Я. Кузнецова – М. : ТЦ «Сфера», 2018. – 164 с.

КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Домбровская Вероника (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)
Научный руководитель – С. П. Злобина**

Игра – это ведущий вид деятельности у детей в дошкольном возрасте, так как она оказывает решающее влияние на формирование личности ребенка. Основная цель игр с правилами заключается в организации действий, поведения детей. Для соблюдения правил игры дети дошкольного возраста должны проявлять произвольность, уметь общаться с другими детьми, справляться с негативными эмоциями, вызванными отрицательным результатом. Правила запрещают, разрешают, могут рекомендовать что-то детям в игре, а это, в свою очередь, делает игры интенсивными и увлекательными.

В процессе развития игрового процесса ребенок овладевает правилами, т. е. ставшим нормой общественный опыт поведения. Исторически правила появились из сюжетно-ролевых игр, которые эволюционировали в традиционные народные. В народной игре всегда существуют правила, которые связаны с различными сторонами жизни, труда и жизни людей. Усвоение правил в игре – это усвоение обобщённого социального опыта, что, несомненно, способствует умственному развитию.

Дидактические игры, чаще всего понимаемые как игры, направленные на умственное развитие детей дошкольного возраста, в наибольшей степени могут быть приближены к специальным занятиям. Важно, чтобы игры не только были поучительными, но и вызывали интерес детей, радовали их. Только в этом случае они оправдывают своё назначение как средство воспитания.

В наше время существует и интенсивно развивается новый вид игр – компьютерные. Они имеют самое прямое отношение к интеллектуальному развитию. С одной стороны, они требуют психологической готовности ребёнка, заключающейся в развитии наглядно-действенного и наглядно-образного мышления, с другой стороны – могут стать важным средством развития основ логического мышления [1, с. 102].

В связи со стремительным распространением таких игр среди детей дошкольного возраста, для которых игровая деятельность является ведущей, – проблема классификации детских компьютерных игр и их влияния на развитие ребёнка приобретает особую актуальность [2, с. 3]. Детские компьютерные игры подразделяется на:

1. Игры-упражнения – компьютерные игры без игровой задачи. Действия ребенка в игре определяются инструкцией по выполнению определенных мини-упражнений. Одна и та же операция может повторяться несколько раз. За правильно выполненное ребенком задание предусмотрено поощрение в виде световых, музыкальных эффектов и слов «молодец», «вперед» и т. п. Это могут быть развивающие и познавательные игры для изучения цвета, формы, иностранного языка, счета и букв, с наличием главного героя или сюжета, который заимствован из известного детям мультфильма, сказки, фильма. Например, «Лунтик идет в школу», «Баба-Яга учится читать», «Забавные картинки», «Букварик» и др.;

2. Игры с правилами – компьютерные игры с игровой задачей. Действия ребенка в их определяются правилами, выполнение которых необходимо для решения определенных игровых задач и достижения поставленных целей. В играх этого типа есть мотивация игровой деятельности. В случае выигрыша, как правило, начисляются баллы и зарабатываются очки. Это игры в виде движения автомобиля, спортивные соревнования, моделирующие различные бытовые процессы, различное прохождение площадок типа «прыжки и препятствия». Например, «Волшебный шар», «Обеденный переполох», «Кулинария» и др.;

3. Игры с сюжетом – компьютерные игры с игровым сюжетом. Имеется возможность развертывания последовательности игровых ситуаций. Выбор игровых действий определяется ребенком самостоятельно в рамках заданной игровой ситуации. Методы, способы игры влияют на развитие сюжета. Возможно моделировать сферу социальных отношений (мотивы социальной помощи, сотрудничества, воспитания, познания). Это игры, в которых есть возможность создания виртуальных людей и обустройства их жизни, оказания помощи игровым персонажам, управления жизнью одного или нескольких виртуальных героев или существ. Например, «Цивилизация», «Город», «Веселая ферма», «Мой щенок», «Чудо зоопарк – спасение животных» и др. [2, с. 5].

Итак, современный игровой компьютерный контент является неотъемлемым средством организации образовательного процесса в учреждении дошкольного образования при методически грамотном руководстве и соблюдении санитарно-гигиенических требований к техническому оборудованию.

Список использованной литературы

1. Игра дошкольника / Л. А. Абрамян [и др.] ; под ред. С. Л. Новоселовой. – М. : Просвещение, 1989. – 102 с.

2. Романова, Ю. А. Классификация детских компьютерных игр / Ю. А. Романова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – № 2. – С. 17–20.