

*Киркина Екатерина Геннадьевна*

студентка

ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный

университет им. М.В. Ломоносова»

г. Архангельск, Архангельская область

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ**

*Аннотация:* в статье рассматриваются вопросы использования дидактических игр в образовательном процессе. Отмечается роль компьютерных дидактических игр в развитии школьников.

*Ключевые слова:* дидактическая игра, информационное образование, процесс обучения.

В настоящее время информатизация касается всех сфер жизнедеятельности человека и главным видом деятельности в сфере общественного производства является сбор, накопление, обработка, хранение, передача и использование информации. А значение информатизации в образовании заключается в решении задач, связанных с оптимизацией развивающего обучения, индивидуализацией обучения.

Модернизация системы образования в России обусловлена переходом к информационному обществу. И главным в образовании является его информатизация, под ней понимается процесс обеспечения сферы образования практикой разработки информационно-коммуникационных технологий и их использования педагогом и обучающимися. В сфере образования преподавателю важнее вызвать и поддержать интерес учащихся к обучению с помощью игровых моментов. Компьютерная дидактическая игра предоставляет широкое применение своих возможностей в области обучения.

Особенностями компьютерной дидактической игры являются.

1. Поставленная конкретная цель игры, достигаемая в процессе обучения, цель игры является ориентиром показателя уровня достижения учащихся и усвоении знаний, и их применении.

2. Игровые правила, определяющие поведение учащихся и порядок действий в игре.

3. Познавательное содержание заключается в усвоении знаний, которые применяются при решении учебной проблемы.

Включение в образовательный процесс дидактических игр и игровых моментов способствует занимательному и интересному процессу обучения, облегчает преодоление трудностей в усвоении сложного материала. Поэтому, использование дидактических игр целесообразно в различных областях школьного образования.

Значение информатизации образования заключается в решении задач, которые связаны с индивидуализацией обучения, т. е. с учетом возрастных и индивидуальных психофизических особенностей детей. Внедрение электронных средств обучения в практику коммуникативных способностей детей является одним из приоритетов отечественного образования.

К электронным средствам обучения относятся компьютерные игры, которые разработаны в соответствии развивающейся направленности. Это позволяет педагогам сделать работу привлекательной, мотивированной для детей с нарушениями в развитии и наполнить ее новым содержанием, сделать процесс обучения более эффективным. Игра «способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. О.В. Чикова считала, что дидактическую игру как средство развития познавательных способностей у детей. Информатизация касается всех сфер жизнедеятельности человека, в том числе сферы образования.

Создается множество простых и сложных компьютерных игр для различных областей познания. В зависимости от возраста ребенка и применяемых игровых средств компьютер может быть рассказчиком, репетитором, экзаменато-

ром и «другом» по игре. Существуют дидактические компьютерные игры, направленные на развитие различных функций детей, например, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление, которые могут применяться при обучении детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста [2].

Под компьютерной дидактической игрой В.И. Варченко понимает компьютерную игру, ограниченную правилами и направленную на достижение учебной цели. По мнению ученого-педагога О.К. Сорока, критериями оценки качества компьютерных дидактических игр являются ее основные компоненты такие как: замысел игры, цели, задачи, игровые ситуации, представления о результатах, предполагаемое поведение игрока [3].

В образовании используется достаточно большой набор компьютерных дидактических игр и программных средств. Например, «Звучащий мир», «Календарь», «Лента времени», «Мир за твоим окном», «На даче» и др. [1]. Они активно используются в школьных образовательных организациях для решения ряда таких дидактических задач, как ознакомление детей с окружающим миром, формирование познавательных интересов, развитие психических функций, активизация речи.

Компьютерная программа «Лента времени» используется в качестве инструмента обучения школьников, направленного на развитие умения ребенка осмысливать окружающий мир. Эта программа включает четыре серии заданий, где от ребенка требуется просматривать на экране одну за другой десять фотографий и соотносить каждую со временем года, используя для этого «ленту времени». От серии к серии возрастает сложность решения этой задачи. Например, различать времена года по фотографиям, увидев множество существенных признаков определенного сезона и в конце устанавливать времена года лишь в том случае, если ребенок научился соотносить их с занятиями людей и праздниками. Преимуществом компьютерной программы «Лента времени» и ее характеристикой являются способы поощрения ребенка в форме анимированных фотографий разных времен года, которые появляются на экране с музыкальным сопровождением. Как мы

знаем, основной формой работы с детьми дошкольного и школьного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Дидактическая игра – это учебно-воспитательная деятельность, которая имитирует практические ситуации. Она является одним из средств учебного процесса и способствует умственному развитию учащихся.

Компьютерная дидактическая игра – это вид игровой деятельности с применением мультимедийных технологий и технологии виртуальной реальности. В содержательном плане компьютерные игры сходны с традиционными играми, но имеют принципиальные отличия.

1. Компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задачи.

2. Этапы, заложенные в программе, не позволяют перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «Меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае.

3. Некоторые игры содержат элементы случайности, этот технический прием широко применяется для придания игре новизны, неожиданности, чуда, т. е. как бы вдруг возникают новые персонажи, новые ситуации, возникающие, динамично изменяющиеся внутри одной игры, чего не бывает в играх традиционных.

Компьютерные игры разнообразны по: дидактическим целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования и обладают следующей структурой:

а) обучающая задача – является компонентом, которому подчинены все остальные компоненты и для детей проговаривается как игровая. Например, в игре «Сложи картинку», обучающая задача – это развивать мышление, внимание и усидчивость, а игровая задача – соединить части картинки, чтобы получилась целая, и было красиво;

б) игровые действия – это способы проявления активности ребёнка, с помощью них ребенок может достигнуть результата и выполнить игровую задачу;

в) правила игры обеспечивают реализацию игрового содержания, т. е. не будет правил, то игры не получится. И наличие правил в игре решается дидактическая задача, а значит, ребёнок достигает нужной цели, поставленной игре.

Таким образом, компьютерные дидактические игры обладают большим потенциалом в обучении детей школьного возраста и способствуют реализации образовательных задач.

### *Список литературы*

1. Батенова Ю.В. Компьютерная игра дошкольника и ее психодиагностический потенциал / Ю.В. Батенова // Вестник Южно-Уральского государственного университета. – 2011. – №29 (246). – С.12–14.

2. Борблик Ю.В. Применение обучающих игр в учебном процессе коррекционных школ VIII вида / Ю.В. Борблик, О.А. Шабалина // Образовательные технологии и общество. – 2015. – Т.18. №1. – С. 427–439. EDN TNOMVF

3. Варченко В.И. Дидактические основы использования компьютерных игр в условиях дошкольного образования / В.И. Варченко, Е.А. Тупичкина // Детский сад: теория и практика. – 2011. – №6. – С. 22–31. EDN OKHVBV

4. Кабардов М.К. Коммуникативно-речевые и когнитивно-лингвистические способности / М.К. Кабардов // Способности и склонности / под ред. Э.А. Голубевой. – Гл. 8. – М., 1989. – С. 103–128.