

Рыженкова Елена Алексеевна

магистр, учитель, заместитель директора

МАОУ «СШ №158 «Грани»

г. Красноярск, Красноярский край

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ ФОРМИРОВАНИЯ УСПЕШНОЙ ЛИЧНОСТИ РЕБЁНКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

***Аннотация:** компьютерные игры привлекают все большее количество детей и подростков. Их использование в образовании уже проявило себя с положительной стороны. На сегодняшний день создаются многочисленные образовательные программы. Использование компьютерных игр может быть эффективным и в формировании личности ребенка. Данный аспект не отражается активно в педагогической практике, тем не менее он является сопутствующим при обучении детей с использованием компьютерных игр.*

***Ключевые слова:** успешная личность, педагог, компьютерные игры, игры, развитие, личность педагога, педагогический опыт.*

Современные дети отличаются от предыдущих поколений, в том числе, и по характеру игр. Тем не менее, для них важны традиционные дидактические и ролевые игры, при этом не стоит забывать о потенциале компьютерных игр. Основой для мотивации любой игровой деятельности является любознательность детей, их желание изучать окружающий мир, действовать. Чаще всего в игре они используют имитационный метод. Следовательно, чем больше им предлагается ситуаций с использованием образцов, тем чаще они будут обращаться к ним.

В результате Е.В. Грязнова в своей работе отмечает, что компьютерная игра, не смотря на все свои недостатки, обладает рядом преимуществ, в области дидактики, динамики и интерактивности. В первую очередь для младших школьников важна социализация. Следовательно, компьютерная игра может использоваться в качестве средства социализации. В ней имитируется опреде-

ленная модель поведения, показываются необходимые манипуляции, которые свойственны для конкретных профессий. Так, у обучающихся происходит формирование модели поведения [2].

Е.В. Грязнова отмечает, что к подбору компьютерных игр необходимо относиться достаточно серьезно. В первую очередь, существует лишь ограниченное количество игр, которые ориентированы именно на формирование личности, большая часть игр носит образовательный характер, а, значит, и формирование личности происходит опосредованно, нецеленаправленно. Социальная природа компьютерной игры, которая используется для формирования личности, должна начинаться с духовного фактора [2].

Е.В. Кашина обращает внимание на то, что в работе с компьютерными играми обучающиеся в первую очередь начинают думать и только потом переходить к конкретным действиям. Данный фактор положительно сказывается на развитии личности ребенка, так как в ходе обучения именно умственная деятельность выступает в качестве ведущей, следовательно, развитие в личности ребенка навыков и умений, связанных с умением думать, а потом действовать положительно сказывается на успешности образовательной деятельности в последующем [3].

По мнению Е.В. Кашиной, используемые компьютерные программы способны оказать влияние на такой фактор, как социальная адаптация, которая важна для формирования личности обучающегося, поскольку на протяжении всего периода взросления он регулярно сталкивается с различными социальными ролями, которые требуют адаптации личности. Достижения, которые дети реализуют в компьютерной игре, становятся явными не только для самих детей, но и для окружающих. Когда происходит правильная оценка всех достижений детей, у ребенка можно наблюдать повышение самооценки. Обучающийся в любом возрасте можно рассказать об особенностях игры, что позволяет ему самоутвердиться. В данном случае можно наблюдать положительный эффект от использования компьютерной игры. Ребенок повышает престижность своей

личности, а, значит, социальный статус повышается, что, в свою очередь, также сказывается на формировании личности [3].

Ю.В. Афонина отмечает, что влияние компьютерных игр становится повсеместным. В том числе они используются в системе дошкольного и школьного образования. Как отмечает педагог, большая часть компьютерных игр применяется исключительно как образовательные, формирование личности не является их целью. Для того, чтобы используемая компьютерная игра была ориентирована на формирование личности, педагогу необходимо провести дополнительную работу. При этом развитие интеллектуальных способностей, креативности является неотъемлемым фактором для становления полноценно развитие личности. Как отмечает автор, именно в этих направлениях необходимо осуществлять подбор компьютерных игр для развития личности ребенка [1].

Т.Г. Ханова пишет о том, что личность ребенка требует от окружающих понятной информационной среды, это позволит ему получить необходимую информацию, правильно ее проанализировать, сделать необходимые выводы, развивать память, воображение, умения и способности. Компьютерные игры позволяют не только подготовить личность обучающегося к данным операциям, но и к самой жизни в информационном обществе. Следовательно, происходит формирование информационно развитой личности, что в условиях современной социализации достаточно важно. Компьютерная грамотность, наравне с интеллектуальными способностями и их развитием, оказывают положительное влияние на формирование личности ребенка [1]. Следовательно, педагог может подбирать необходимый информационный контент с учетом того, что он может сформировать успешную личность, соответствующую потребностям общества.

Е.Ю. Медведева обращает внимание на то, что использование компьютерных игр в формировании личности ребенка может быть основано на исследовательской деятельности. Обучающийся учится искать необходимую информацию, уточнять ее, приходиться к определенным выводам, на этом фоне происходит формирование операций по анализу и синтезу необходимой информации. Следовательно, ребенок осваивать данные виды операций, которые впослед-

ствии сможет применять в реальной жизни, а, значит, его деятельность будет носить последовательный характер. В результате личность ребенка можно будет охарактеризовать как гармоничную, последовательную, думающую, что, безусловно, является положительными факторами [4]. Также, педагог акцентирует внимание на подборе компьютерных игр, поскольку не каждый информационный продукт можно использовать для развития личности ребенка.

Правильность подобранного материала компьютерных игр характеризуется актуальностью для возраста, темперамента, учебного характера деятельности ребенка, склонностей, особенностей развития, а также целей воспитания. Стоит обратить внимание на игры с исследовательским содержанием, которые позволят ребенку достаточно легко освоить операции, связанные с анализом и синтезом информации.

Как отмечают исследователи, основной проблемой компьютерных игр при формировании личности является то, что дети могут замкнуться в виртуальном мире. Задача педагога заключается еще и в том, чтобы ребенок не замкнулся в игре, чтобы избежать подобной ошибки необходимо соблюдать следующие условия [6].

1. Материал компьютерных игр должен носить разный уровень сложности, что должно соответствовать уровню знаний, умений ребенка. Такой подход позволит не только развивать интеллектуальные возможности обучающегося, но и его личность, поскольку фактор успешности в достижении целей оказывает положительный эффект на формирование самой личности;

2. Необходимо выбирать такие компьютерные игры, в которых можно легко менять уровень сложности, это позволяет контролировать процесс развития;

3. Большинство компьютерных игр имеет несколько версий, что позволяет выбрать наиболее эффективную и актуальную для конкретного ребенка, с учетом всех его особенностей.

Таким образом, анализируя педагогический опыт использования компьютерных игр в образовательной деятельности, мы пришли к выводу, что у обучающихся начальных классов происходит формирование личности. Следова-

тельно, большинство педагогов придерживаются мнения, что необходимо дополнительно использовать компьютерные игры в обучении и воспитании детей. При этом компьютерная игра не должна полностью заменять игровую или образовательную деятельность.

Компьютер должен быть помощником в образовании и становлении личности ребенка. С этой целью педагог должен тщательно подбирать весь учебный материал, предлагаемый в формате компьютерной игры. Разделяя точку зрения многих исследователей, педагогов, методистов, основным аспектом использования компьютера в процессе формирования всесторонне развитой личности ребенка заключается в формировании у него положительного эмоционального отношения, восприятию его как помощника в различных видах деятельности.

Список литературы

1. Афонина Ю.В. Использование игр-презентаций как средства активизации познавательного интереса дошкольников / Ю.В. Афонина, Т.Г. Ханова // Перспективы науки и образования. – 2017. – №6 (30). – С. 66–69. EDN ZXKWJF
2. Грязнова Е.В. Компьютерные игры в развитии дошкольников: достоинства и недостатки / Е.В. Грязнова, Н.В. Самохвалова, Н.Б. Сухарева // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2020. – №7 (49). – С. 205–211. DOI 10.47581/2020/10.23.PS85/IE/7/49.032. EDN RKQEPW
3. Грязнова Е.В. Игровая компетенция педагога дошкольного учреждения в развитии речевых способностей у детей / Е.В. Грязнова, Е.В. Кашина, А.С. Дорогина [и др.] // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9. №4 (33). – С. 101–104. DOI 10.26140/anip-2020-0904-0021. EDN ВПТОР
4. Медведева Е.Ю. Формирование лексической стороны речи у дошкольников с ОНР посредством использования компьютерных игр / Е.Ю. Медведева, А.А. Силантьева // Балтийский гуманитарный журнал. – 2019. – №3 (28). – С. 141–143. DOI 10.26140/bgz3-2019-0803-0035. EDN QFWSOL

5. Моторин В.В. Об использовании компьютера в педагогическом процессе / В.В. Моторин // Дошкольное воспитание. – 2021. – №12. – С. 42–46.

6. Новоселова С.Л. В чем проблема информатизации дошкольного образования? / С.Л. Новоселова // Детский сад от А до Я. – 2013. – №1. – С. 6–13.

7. Новоселова С.Л. Информатизация дошкольного уровня образования в России: начало положено в Москве / С.Л. Новоселова, Л.А. Парамонова // Дошкольное воспитание. – 2018. – №9. – С. 65–71.