

Влияние компьютерных игр на развитие ребенка

1. Ребенок начинает изучать мир через интернет, что он изучает, зависит от нас, родителей.

2. Современный рынок переполнен разнообразными компьютерными играми, в задачи которых не входит обучение и развитие детей. Это разного рода экшн, дум-игры агрессивного содержания, аркады, симуляторы.

3. Компьютерные игры устроены так, что процесс их освоения побуждает ребенка заниматься исследовательской деятельностью, совершенно не замечая этого: пробовать, получать информацию, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. Наилучшим способом этого можно достичь, если взрослые находятся в курсе проблем, стоящих перед играющим ребенком, и решают их вместе с ним. Совместное обсуждение и решение этих проблем могут стать первым проявлением исследовательской деятельности ребенка.

4. При подборе игр мы учитывали требования, предъявляемые к развивающим и обучающим программам, применяемым на логопедических занятиях:

- Программа должна иметь указание на возраст ребенка
- Программа должна быть яркой, красочной, со звуковым оформлением
- Объекты, отображенные на экране, не должны быть мелкими или непонятными малышу
- Программа должна быть на русском языке
- Текст заданий, если он имеется, желательно должен быть озвучен диктором
- Задания - интересные, понятные малышу, простые для выполнения
- Периоды и эпизоды игры должны быть не более 3-5 минут
- Желательно, чтобы ребенок работал с клавиатурой, так как справиться с мышкой ему еще сложно
- Программа должна развивать малыша, давать ему знания, обучать навыкам в незатейливой игровой форме.

5. Развивающие игры

Предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели – они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка. Развивающим программам присущ исследовательский характер.

К программам развивающего типа относятся:

- разнообразные графические редакторы, "рисовалки", "раскрашки", конструкторы, которые предоставляют возможность рисования на экране прямыми и кривыми линиями, геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей, стирания, коррекции рисунка;
- текстовые редакторы для ввода, редактирования, хранения и печатания текста;
- "Конструкторы сред" с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания "режиссерских" компьютерных игр;
- Музыкальные редакторы для ввода, хранения и воспроизведения простых мелодий;
- "Конструкторы сказок", совмещающие возможности текстового и графического редакторов для формирования и воспроизведения иллюстрированных текстов.

6. Обучающие игры

В этот класс входят игры, связанные:

- С формированием у детей начальных математических представлений;
- С обучением азбуке, слоگو- и словообразованию, письму через чтение и чтению через письмо;
- С обучением родному и иностранному языкам;
- С формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве;
- С эстетическим, нравственным воспитанием;
- С основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

7. Игры – эксперименты

В играх этого вида цель и правила не заданы явно: они скрыты в сюжете или способе управления игрой. Поэтому ребенок, прежде чем добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия. Это является ключом к достижению решения игровой задачи.

8. Логические игры

Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления у детей дошкольного возраста. Чаще всего игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые должен решить играющий. Типичными представителями данного жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка.

9. Игры – забавы

В этих играх не содержатся в явном виде игровые или развивающие задачи. В них предоставляется возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо "микромультика". Ребенок придумывает свой сюжет, используя известных героев. Такие игры дают возможность искать нестандартные пути решения задач.

10. Разработаны научно обоснованные рекомендации по организации занятий с применением компьютеров для дошкольников:

- продолжительность занятий с использованием развивающих компьютерных игровых программ для детей 5 лет не должна превышать 7 минут и для детей 6 лет – 10 минут;
- компьютерные игровые занятия в дошкольных учреждениях следует проводить не чаще двух раз в неделю;
- после занятий следует проводить гимнастику для глаз;
- стульчик, сиденье и подножка стола индивидуального места дошкольника должны быть отрегулированы и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экран.