

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
Филиал Сибирского федерального университета

педагогика и психологии
факультет
педагогика
кафедра

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

44.03.01 Педагогическое образование

44.03.01.25 Дошкольное образование

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В
ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ДОУ

тема

Руководитель



подпись

З.У. Колокольникова

инициалы, фамилия

Выпускник



подпись

Ю.В. Сальникова

инициалы, фамилия

Лесосибирск 2017

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
Филиал Сибирского федерального университета

педагогика и психологии

факультет

педагогика

кафедра

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

44.03.01 Педагогическое образование

44.03.01.25 Дошкольное образование

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В
ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ДОУ

тема

Работа защищена «20» июня 2017 с оценкой «хорошо»

Председатель ГЭК

подпись

В.А. Жаркова

инициалы, фамилия

Члены ГЭК

подпись

З.У. Колокольникова

инициалы, фамилия

подпись

С.В. Митросенко

инициалы, фамилия

подпись

Ю.С. Тимошина

инициалы, фамилия

подпись

А.А. Кравченко

инициалы, фамилия

Руководитель

подпись

З.У. Колокольникова

инициалы, фамилия

Выпускник

подпись

Ю.В. Сальникова

инициалы, фамилия

Лесосибирск 2017

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме: «Использование дидактических компьютерных игр в познавательном развитии дошкольников в условиях ДОУ» содержит 56 страницы текстового документа, 4 таблицы, 2 рисунка, 1 приложение, 53 использованных источников.

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, КОМПЬЮТЕР.

Цель исследования: рассмотреть возможности использования дидактических компьютерных игр в познавательном развитии дошкольников в условиях ДОУ.

Объект исследования: познавательное развитие дошкольников в ДОУ.

Предмет исследования: дидактические компьютерные игры как средство познавательного развития дошкольников в ДОУ.

Для исследования уровня познавательного развития дошкольников была проведена анкета для родителей (В.С.Юркевич, модификация и адаптация применительно к дошкольному возрасту Э.А.Барановой), цель которой: выявление наличия, силы и устойчивости познавательной потребности.

После обработки данных первичного исследования мы получили следующие результаты: интенсивность познавательной потребности сильно выражена у 16,7% опрошенных; средний уровень выраженности познавательной потребности показало большинство испытуемых - 50 %; слабо выражена интенсивность познавательной потребности у 33,3 % .

Анализ полученных данных, позволил нам изучить возможности дидактических компьютерных игр для познавательного развития дошкольников, показателем которого выступит повышение уровня познавательного интереса.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические основы познавательного развития дошкольников в ДОУ.....	8
1.1 Сущность познавательного развития дошкольников.....	8
1.2 Дидактическая компьютерная игра как средство познавательного развития дошкольников.....	13
1.3 Учет возрастных особенностей дошкольников при организации познавательного развития дошкольников в ДОУ	21
2 Организация и методы исследования познавательного развития дошкольников посредством дидактических компьютерных игр в ДОУ	27
2.1 Организация и методы исследования.....	27
2.2 Дидактические компьютерные игры, направленные на познавательное развитие дошкольников в ДОУ	30
2.3 Сравнительно-сопоставительный анализ результатов первичной и повторной диагностики.....	37
Заключение.....	40
Список использованных источников.....	43
Приложение 1 Компьютерные дидактические игры для дошкольников	49

ВВЕДЕНИЕ

В условиях современного общества, которое характеризуется направленностью на гуманизацию всех сфер общественной жизни, особую актуальность приобретает проблема формирования личности, ее творческого потенциала, умения ориентироваться в огромном многообразии информации и оперативно перерабатывать ее, исходя из собственных возможностей и потребностей. Формирование нового типа человека, способного творить духовные богатства, активно участвующего во всех областях жизни общества, во многом зависит от развития способности в познании явлений окружающего мира, в сформированности умения самостоятельно находить различные варианты решения возникающих в процессе жизнедеятельности задач, готовности применять полученные знания на практике.

В «Концепции федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы» стратегической целью государственной политики в сфере образования указывается повышение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного развития экономики, современным потребностям общества и каждого гражданина. Компьютеризация, постоянно проникающая практически во все области жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию дошкольников. Впервые в истории человечества поколения идей и технологий сменяются быстрее, чем поколения людей. Умение использовать информационные технологии становится в современном мире в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать.

Одним из важных условий обновления в системе дошкольного образования является использование новых информационных технологий, в первую очередь компьютеров и других гаджетов. Дошкольники активно пользуются в условиях семьи телефонами и компьютерами, в основном для игры, просмотра мультфильмов и фотографий, разработано большое

количество компьютерных игр и приложений ориентированных на дошкольников. Этот факт становится реалиями современной жизни дошкольника, задача педагога ДОУ грамотно использовать этот новый ресурс для развития ребенка. Профессиональный стандарт педагога, в разделе «Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования», выделяет владение ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста как необходимое умение» [Профession]. Появление интерактивных досок и SMART-столов, позволяет целенаправленно использовать ИКТ в познавательном развитии дошкольника в условиях ДОУ.

Цель исследования: рассмотреть возможности использования дидактических компьютерных игр в познавательном развитии дошкольников в условиях ДОУ.

Объект исследования: познавательное развитие дошкольников в ДОУ.

Предмет исследования: дидактические компьютерные игры как средство познавательного развития дошкольников в ДОУ.

Задачи:

1. Рассмотреть сущность познавательного развития дошкольников.
2. Раскрыть сущность дидактической компьютерной игры как средства познавательного развития дошкольников.
3. Охарактеризовать возрастные особенности развития дошкольников.
4. Изучить возможности дидактических компьютерных игр для познавательного развития дошкольников в условиях ДОУ.
5. Провести исследование познавательного развития дошкольников посредством дидактических компьютерных игр в ДОУ

Методы исследования: изучение и анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы по теме нашего исследования, составление библиографии, реферирование, анкетирование, обобщение и систематизация материала, анкетирование.

Теоретической базой нашего исследования явились работы: А.К. Бондаренко, В.И. Варченко, Е.В. Зворыгиной, Ю.А. Дмитриева, Т.В. Калининой, Е.В. Карповой, О.В. Сорока, Г.А. Урунтаевой и др.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы состоит в том, что в работе проанализирован и систематизирован материал по теме «Использование дидактических компьютерных игр в познавательном развитии дошкольников в условиях ДОУ». Полученные в ходе исследования данные можно использовать методистам, педагогам, психологам ДОУ. Представленный нами материал, могут использовать студенты при подготовке к занятиям, при написании рефератов, курсовых и выпускных квалификационных работ.

Апробация результатов опытно-экспериментальной работы: публикация результатов проведенного исследования на интернет ресурсах infourok.ru.

Структура исследования включает в себя введение; две главы, в первой главе рассмотрели сущность познавательного развития дошкольников; раскрыто понятие дидактической игры в педагогической литературе; во второй главе рассмотрели возможности использования дидактических компьютерных игр для познавательного развития дошкольников, проанализированы условия использования дидактических компьютерных игр в ДОУ; провели опытно-экспериментальное исследование по выявлению уровня познавательного развития дошкольников в ДОУ.

Глава 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ В ДОУ

1.1 Сущность познавательного развития дошкольников

В ФГОС ДО все направления развития и образования дошкольников представлены в пяти образовательных областях: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

Познавательное развитие предусматривает «развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира» [53].

Основные формы взаимодействия с дошкольником, способствующие его познавательному развитию:

- вовлечение ребенка в различные виды деятельности;
- использование дидактических игр;
- применение методов обучения, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, памяти, развития речи.

Познавательное развитие – это активное включение ребенка-дошкольника в различные виды деятельности, расширение круга его взаимоотношений со взрослыми и сверстниками способствуют быстрому развитию и совершенствованию многих психических познавательных

процессов. Напомним, что в психологии к познавательным процессам относятся мышление, память, восприятие, внимание, речь, воображение и др.

Мышление – это «процесс обобщенного и опосредованного отражения существенных характеристик, причинно-следственных связей между явлениями окружающей действительности посредством вербализации» [4]. В мышлении дошкольников выделяется три уровня: уровень понимания, уровень логического мышления и уровень творческого мышления.

Мышление в дошкольном возрасте характерно переходом от наглядно-действенного к наглядно-образному и в конце периода - к словесному мышлению. Основным видом мышления, тем не менее, является наглядно-образное, что соответствует репрезентативному интеллекту (мышлению в представлениях).

Дошкольник образно мыслит, но ещё не приобрёл взрослой логики рассуждения. Решает мыслительные задачи в представлении, мышление становится внеситуативным. Складываются предпосылки таких качеств ума, как самостоятельность, гибкость и пытливость.

Для восприятия в дошкольном возрасте характерно следующее: восприятие превращается в особую познавательную деятельность; зрительное восприятие становится одним из ведущих; воспринимая предметы и действия с ними, ребёнок более точно оценивает цвет, форму, величину (освоение сенсорных эталонов); совершенствуется умение определять направление в пространстве, взаимное расположение предметов, последовательность событий.

В дошкольном возрасте существует универсальное средство внимания – речь. Ребёнок организует своё внимание на предстоящей деятельности, формируя словесно.

Дошкольное детство – возраст, наиболее благоприятный для развития памяти. Память, всё больше объединяясь с речью и мышлением, приобретает интеллектуальный характер, формируются элементы словесно-логической памяти.

Воображение формируется в игровой, гражданской и конструктивной видах деятельности и, будучи особой деятельностью, переходит в фантазирование. Ребёнок осваивает приёмы и средства создания образов, при этом отпадает необходимость в наглядной опоре для их создания.

В психолого-педагогической литературе по дошкольной педагогике отмечаются особенности познавательного развития в дошкольном возрасте:

«значительно возрастают концентрация, объём и устойчивость внимания;

- складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов;

- внимание становится опосредованным;

- внимание связано с интересами ребёнка к деятельности;

- появляются элементы после произвольного внимания» [48, с. 78].

Средством познавательного развития детей является умелое применение таких методов и приемов, обеспечивающих высокую активность дошкольников в учебном познании. Методы и приемы формирования опыта, которые применяет педагог, должны учитывать уровень познавательных способностей детей, потому непосильные задачи могут подорвать веру воспитанников в свои силы и не дадут положительного эффекта.

Поэтому система работы воспитателя по формированию опыта познавательного развития воспитанников должна строиться с учетом постепенного и целенаправленного развития творческих познавательных способностей дошкольников, развития их мышления.

Г.А. Урунтаева считает, что «Игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребёнка. Механизм управления своим поведением складывается именно в игре, а затем проявляется в других видах деятельности. В игре развивается мотивационно – потребностная сфера ребёнка. Возникают новые мотивы деятельности и связанные с ними цели. Происходят качественные изменения в психике ребёнка, в развитии его познавательных процессов» [50, с. 75].

Требования ФГОС ДО к условиям реализации образовательной области «Познавательное развитие»:

«Игровое обучение. Построение образовательной деятельности на основе взаимодействия. Создание комфортной эмоциональной обстановки, организация доброжелательных отношений в коллективе взрослых и детей. Поддержка детской инициативы. Предоставление возможности выбора материалов, видов активности. Исключение любых форм насилия. Создание РППС, обеспечивающей игровую, познавательную, исследовательскую активность, экспериментирование с доступными материалами» [53].

Познавательное развитие предполагает познавательную активность дошкольника. А чтобы поддержать познавательную активность, необходимо опираться на познавательный интерес детей.

Познавательный интерес – «избирательная направленность на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующая психические процессы и деятельность человека, его познавательные возможности. Главными критериями будут являться новизна, необычность, неожиданность, несоответствие прежним представлениям. Познавательный интерес состоит из следующих взаимосвязанных процессов:

- интеллектуальные – логические действия и операции (анализ, синтез, обобщение, сравнение), доказательства;
- эмоциональные – переживание успеха, радости познания, гордости за свои достижения, удовлетворение деятельностью;
- регулятивные – волевые устремления, целенаправленность, настойчивость, внимание, принятие решений;
- творческие – воображение, создание новых моделей, образов» [53].

Познавательное развитие, которое связано с получением соответственных умений и знаний, требуется для решения познавательных задач, желания к интеллектуальным достижениям. Для данного вида деятельности характерны: желание решать интеллектуальные задачи; желание получить средства для решения указанных задач; необходимость в

интеллектуальных достижениях; вопросы по изучаемой теме, к примеру, «для чего это надо делать», «как это сделать», «что правильно, что неправильно» и т.п.

Для познавательного развития, направленного на познание существенных свойств предметов и явлений, понимание значимых связей между ними характерно сочетание присвоения задаваемой извне цели деятельности и самостоятельного выбора способов и средств ее достижения. К внешним атрибутам, свойственным для данного вида добавляются: вопросы, которые характеризуют интерес к изучению содержания, существенных свойств предметов и явлений; свободное и заинтересованное оперирование знаниями и умениями в области, связанной с интересом; желание делать задания повышенной трудности; поиск путей решения поставленных задач самостоятельно; использование собственных примеров по изучаемой теме; стремление поделиться со взрослыми и сверстниками имеющимися знаниями; относительная устойчивость интереса, проявление интереса не связано с конкретной учебной ситуацией.

Каждый уровень познавательного развития составляет основу для более высокого уровня и включается в его состав, является необходимым для полноценного проявления более высоких уровней познавательного развития. Условия, необходимые для познавательного развития на каждом возрастном этапе, также включаются в состав условий, необходимых для обеспечения познавательной активности более высокого уровня, но занимают при этом все более и более подчиненное положение.

Таким образом, сущность познавательного развития заключается в активном включении ребенка-дошкольника в различные виды деятельности, в расширение круга его взаимоотношений со взрослыми и сверстниками способствуют быстрому развитию и совершенствованию многих психических познавательных процессов (мышление, память, восприятие, речь и др), которое предполагает развитие познавательных интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. Познавательное развитие

проявляется через познавательную активность дошкольника, следовательно мы можем использовать уровень развития познавательной активности и познавательной потребности дошкольника показателями уровня познавательного развития.

1.2 Дидактическая компьютерная игра как средство познавательного развития дошкольников

Дидактические игры занимают важное место в реализации ФГОС ДО, поскольку, обязательным элементом в них является познавательное содержание и умственные задачи. «Многokrатно участвуя в игре, ребёнок прочно усваивает знания, которыми он оперирует. Решая умственную задачу в игре ребёнок учится запоминать, воспроизводить, классифицировать предметы и явления по общим признакам» [40].

И.А. Лыкова отмечает, что «дидактические игры – это один из наиболее распространённых в дошкольном образовании вид игр с правилами. Основная цель дидактической игры – решение конкретных обучающих задач. Наличие дидактической задачи подчёркивает обучающий характер игры, направленность её содержания на развитие познавательной деятельности детей. В отличие от прямой постановки задачи на фронтальных занятиях в дидактической игре она возникает как игровая задача самого ребенка» [31, с. 4 - 5].

А.К. Бондаренко в своей книге «Дидактические игры в детском саду» даёт следующее определение дидактической игре: «дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка» [5, с.4].

Дидактическая игра является формой обучения, наиболее характерной для детей дошкольного возраста. В дидактической игре содержатся все

структурные элементы, характерные для игровой деятельности детей: замысел (игровая задача), цель (обучающая или дидактическая задача), содержание, правила игры, игровые действия, результат. Но проявляются они в несколько иной форме и обусловлены особой ролью дидактической игры в познавательном развитии и умственном воспитании дошкольников.

Педагогу важно овладеть умением чётко и конкретно формулировать обучающие задачи каждой дидактической игры в соответствии с конкретной игровой ситуацией, а также возрастными и индивидуальными особенностями детей.

Дидактические игры могут быть самостоятельными, но они никогда не являются самодеятельными, поскольку их игровое содержание изначально задано взрослыми, педагогами, родителями. Успешное руководство дидактическими играми, прежде всего, предусматривает отбор и продумывание их содержания, чёткую постановку задач, определение места и роли в целостном учебно-воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения.

Следует учитывать, что «в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слов воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами, картинками и т.п. К наглядности относятся: 1) предметы, которыми играют дети и которые составляют материальный центр игры; 2) картинки, изображающие предметы и действия с ними, отчётливо выделяющие назначение, основные признаки предметов, свойства материалов; 3) наглядный показ и пояснение словами игровых действий и игровых правил» [21, с. 8].

Рассмотрев понятие дидактической игры в педагогической литературе, мы сделали вывод, что основная роль дидактических игр заключается в том, что они используются в целях обучения, формирования конкретных и обобщённых знаний и применения их в разных условиях и обстоятельствах. Важной отличительной особенностью дидактических игр является наличие в

них игровой задачи (которая предъявляется ребенку) и дидактической задачи (определяющей область развития, обучения и воспитания дошкольника).

В качестве рабочего инструмента компьютер применяется уже давно и признан обществом как необходимость. В сфере образования он завоевывает прочные позиции. Сегодня уже можно говорить о введении компьютера в систему дидактических средств дошкольного образовательного учреждения. Он создает условия для креативной деятельности, позволяет индивидуализировать обучение, соединяя все его компоненты, а так же является мощным фактором обогащения интеллектуального, нравственного, эстетического развития ребенка, а значит, приобщения его к миру информационной культуры.

Возможности использования современного компьютера «позволяют наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка» [33]. Отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях убедительно доказывают не только возможность и целесообразность ИКТ, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка (исследования С.Л. Ново сёловой, И. Пашелите, Г.П. Петку, Б. Хантер и др.).

Основными направлениями практического использования ИКТ в дошкольном учреждении являются:

1. Использование компьютера с целью приобщения детей к современным техническим средствам передачи и хранения информации, что осуществляется в различных игровых технологиях. Это компьютерные программы, направленные на развитие всех психических процессов, развитие творчества и изобразительных умений.

2. ИКТ как средство интерактивного обучения, которое позволяет стимулировать познавательную активность детей и участвовать в освоении новых знаний.

Компьютерные дидактические игры предназначены для использования с детьми в организованной деятельности и соответствуют требованиям ФГОС к образовательной программе дошкольного образования ДОУ.

Для их организации с подгруппой детей педагог, как правило, использует ноутбук. Анимация, видео, аудиоряд помогают мотивировать детей к деятельности. Дети высказывают предположения и проверяют их, используя мышку или стилус. Педагог выступает полноправным партнером детей по игре и не оценивает ответы, оставляя эту функцию компьютерному персонажу.

3. Разработка технологии организации НОД с включением ИКТ. Технология разрабатывается по какой-либо из образовательных областей. Для такой деятельности используются ЖК-телевизор, проектор и экран или интерактивная доска. В этом случае возможна демонстрация на экране тематической презентации, либо игрового средства (на интерактивной доске). Во втором случае дети могут участвовать в игре. Интерактивная доска в ДОУ открывает новые возможности для организации совместной деятельности детей и педагога.

4. ИКТ как средство автоматизированной системы управления. Данная технология реализуется в учреждении с целью осуществления идеи сетевого управления, организации педагогического процесса, методической службы.

Данная технология обеспечивает планирование, контроль, мониторинг, координацию работы педагогов, специалистов, медиков. Решение проблемы технического оснащения ДОУ позволяет не только оптимально решать воспитательно-образовательные задачи, но и отработать систему мониторинга за развитием ребенка и освоением им образовательной программы, осуществить индивидуальный маршрут развития. В этом случае использование ИКТ не только способствует оптимизации деятельности ДОУ, но и помогают создать в дошкольном учреждении единое информационное пространство» [47, с.32].

Важно видеть, что ИКТ являются активным педагогическим средством формирования всесторонне развитой личности дошкольника и обладает рядом функций, влияющих на формирование картины мира ребенка. Перечислим некоторые из этих функций, которые можно вычлениить при анализе возможностей использования компьютерных технологий в воспитании дошкольников (табл.1).

Таблица 1 – Функции ИКТ в работе с дошкольниками [14, с. 32].

Функции	
Познавательная	открывает перед детьми множество новых форм деятельности, новых представлений и возможностей проявить свою инициативу; у детей формируется и развивается интерес к этому виду деятельности, стремление узнать новые возможности компьютерных технологий
Обучающая	развивает мыслительную деятельность старших дошкольников, умение формулировать желаемый результат, умение выстраивать логические цепочки, позволяющие достичь желаемого результата, умение сравнивать и объяснять; дети осваивают специфическую терминологию, расширяя свой словарный запас; использование знаний и умений, полученных в игровой компьютерной среде, приводит к их актуализации, а желание играть – к мотивации их приобретения
Коммуникативная	развитие умения общаться и работать в коллективе
Воспитательная	работа под руководством педагога, необходимость выполнять его указания дисциплинирует детей, и готовит их к обучению в школе; дети обогащают свой нравственный опыт, у них формируется уважение к сверстникам, педагогам, любовь к своей стране, своему народу
Регулятивная	осознание значимости, престижности владения компьютерными технологиями формирует социальные чувства, влияет на осознание детьми своей полезности обществу, облегчает принятие ими норм поведения в обществе и законов государства, а поэтому осуществляет регулятивную функцию, т.е. регулирует поведение будущих активных членов общества, их отношений друг к другу;
Культурная	способствует развитию умения создавать, использовать и воспринимать разнообразные материальные и духовные ценности, следовательно, повышает их культуру
Престижная	владение компьютерными технологиями является важным показателем статуса ребенка в коллективе, влияет на развитие самоуважения, оказывается фактором престижа
Прогностическая	изучение компьютерных технологий подготавливает детей

	к встрече с будущим - с новым обществом, новыми возможностями компьютерной техники, новыми открытиями в науке, новыми видами деятельности и новыми людьми
--	---

Мухина С.Б. отмечает, что «бурное развитие информационных компьютерных технологий и внедрение их в России последние годы, наложили определенный отпечаток на развитие личности современного ребенка. Существенно изменяется и характер его любимой практической деятельности – игры, изменяются и его любимые герои и увлечения» [34, с. 5].

Компьютерная игра – «[компьютерная программа](#), служащая для организации [игрового](#) процесса ([геймплея](#)), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве [партнёра](#)» [54].

В настоящее время в ряде случаев вместо компьютерной игры может использоваться [видеоигра](#), то есть данные термины могут употребляться как синонимы и быть взаимозаменяемыми. В компьютерных играх, как правило, игровая ситуация воспроизводится на экране дисплея или обычного телевизора (в этом случае компьютерные игры одновременно являются и [видеоиграми](#)), но в то же время компьютерная игра может быть [звуковой](#), [телетайповой](#) и др.

Цифровые обучающие игры отличаются от традиционных [обучающих игр](#) и не основанного на играх [электронного обучения](#) тем, что они используют методы мотивации развлекательных игр, чтобы достичь образовательных целей. Таким образом, они довольно часто используют какую-либо историю и парасоциальные отношения между игроком и [неигровым персонажем](#) ([англ. non-playercharacter](#)), чтобы запустить процесс обучения.

В качестве рабочего определения дидактической компьютерной игры сформулируем и будем использовать следующее: «дидактическая компьютерная игра – это один из видов игры с правилами, которая имеет

игровую задачу и дидактическую задачу, в которой использованы средства ИКТ для разработки, представления и организации игры». Дидактическая компьютерная игра может быть использована как при организации игровой деятельности, так и при организации непосредственной образовательной деятельности дошкольника. На наш взгляд, дидактические компьютерные игры могут быть использованы как метод, форма и средство воспитания дошкольника, для организации образовательной деятельности дошкольника в любой образовательной области.

Преимущества использования интерактивных материалов при организации НОД или дидактической игры заключаются в следующем: позволяют увеличить восприятие материала за счет увеличения количества иллюстративного материала; позволяют делать поправки во время НОД, выполнять совместную работу детей во взаимодействии, осуществлять интерактивную взаимосвязь ребенок – педагог; использование мультимедийных презентаций обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста; одновременно используется графическая, текстовая, аудиовизуальная информация; при использовании анимации и вставки видеофрагментов возможен показ динамических процессов; с помощью компьютера можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать во время образовательной деятельности либо увидеть в повседневной жизни (например, воспроизведение звуков животных; работу транспорта и т.д.).

Использование новых приёмов объяснения и закрепления, особенно в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное; непосредственно образовательная деятельность с использованием информационно-коммуникационных технологий побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности, включая и поиск в сети

Как мы уже отмечали, общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр. Одной из важнейших функций компьютерных игр, как отмечает Пучкова Д.А., является «обучающая: компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру» [39].

В процессе занятий детей на компьютерах указывает Пучкова Д.А. «улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание» [39]. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши или работать с сенсорной панелью, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее человек всматривается в то, над чем он работает, тем больше пользы его мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Педагоги в процессе отбора, проектирования и конструирования дидактических компьютерных игр должны ориентироваться на возраст и уровень развития детей, а также на особенности реализации образовательной программы.

Использование компьютерных игр и программ для дошкольников открывает принципиально новые дидактические возможности для сферы обучения и позволяет воздействовать на их познавательные процессы, что, безусловно, необходимо использовать родителям и педагогам в процессе развития детей.

Таким образом, дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых в целях обучения и воспитания детей. Важной отличительной особенностью дидактических игр является наличие в них игровой задачи (которая предъявляется ребенку) и дидактической задачи (определяющей область развития, обучения и воспитания дошкольника).

В качестве рабочего определения дидактической компьютерной игры нами сформулировано следующее: дидактическая компьютерная игра – это один из видов игры с правилами, которая имеет игровую задачу и дидактическую задачу, в которой использованы средства ИКТ для разработки, представления и организации игры. На наш взгляд, дидактические компьютерные игры могут быть использованы как метод, форма и средство воспитания дошкольника, для организации образовательной деятельности дошкольника в любой образовательной области.

1.3 Учет возрастных особенностей дошкольников при организации познавательного развития дошкольников в ДОУ

На каждом возрастном этапе игра разворачивается особым образом, так, чтобы детьми «открывался» и усваивался новый, более сложный способ построения игры; при формировании игровых умений необходимо ориентировать детей, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам.

Руководя игрой, педагог должен помнить: об обязательном общении с детьми: диалогическом общении, полилогическом общении,

предполагающем диалог с несколькими участниками игры одновременно (во время многоотраслевого сюжетного построения) и воспитывающем полифоничное слуховое восприятие; создание проблемных ситуаций, позволяющих стимулировать творческие проявления детей в поиске решения задачи.

В ФГОС ДО указывается, что «конкретное содержание образовательных областей зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей, определяется целями и задачами Программы и может реализовываться в различных видах деятельности (общении, игре, познавательно-исследовательской деятельности - как сквозных механизмах развития ребенка):

- в младенческом возрасте (2 месяца - 1 год) - непосредственное эмоциональное общение с взрослым, манипулирование с предметами и познавательно-исследовательские действия, восприятие музыки, детских песен и стихов, двигательная активность и тактильно-двигательные игры;

- в раннем возрасте (1 год - 3 года) - предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками; экспериментирование с материалами и веществами (песок, вода, тесто и пр.), общение с взрослым и совместные игры со сверстниками под руководством взрослого, самообслуживание и действия с бытовыми предметами-орудиями (ложка, совок, лопатка и пр.), восприятие смысла музыки, сказок, стихов, рассматривание картинок, двигательная активность;

- для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет)- ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), познавательно-исследовательская (исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними), а также восприятие художественной литературы и фольклора, самообслуживание и элементарный бытовой труд (в помещении и на улице), конструирование из разного материала, включая

конструкторы, модули, бумагу, природный и иной материал, изобразительная (рисование, лепка, аппликация), музыкальная (восприятие и понимание смысла музыкальных произведений, пение, музыкально-ритмические движения, игры на детских музыкальных инструментах) и двигательная (овладение основными движениями) формы активности ребенка» [52, с. 12].

Каждому возрастному периоду соответствуют определённые показатели игровой деятельности: 2-3 года – предметно-манипулятивная, игра «рядом»; в возрасте 3-4 года развиваются партнёрские отношения со взрослыми, индивидуальная игра с игрушками, игровое поле; 4-5 лет – коллективные игры со сверстниками, происходит ролевой диалог, игровая ситуация; 5-6 лет – в игре усложняются игровые замыслы, в процессе игры образуются длительные объединения; в 6-7 лет – длительные объединения, формируется умение согласовывать своё поведение в соответствии с ролью.

Немаловажно способствовать развитию детской игры, используя прямые (предполагают «вмешательство» взрослого в виде прямого показа и руководства деятельностью) и косвенные (предполагают ненавязчивое побуждение к деятельности) воздействия на игру и играющих.

Компьютер – специфическое «интеллектуальное орудие» человека, позволяющее выйти на новый информационный уровень. При организации познавательного развития дошкольников в процесс дидактических компьютерных игр в ДОУ необходим учёт возрастных особенностей дошкольников.

Общая продолжительность НОД в старшей группе составляет 25 минут, из них использование компьютерных развивающих игровых программ для детей 5–6 лет не превышает 7–10 минут, в подготовительной группе для детей 6–7 лет, время работы за компьютером не превышает 10–15 минут (что соответствует нормам СанПиН).

НОД необходимо проводить в соответствии с образовательной программой ДОУ. Содержание образовательной программы ДОУ выстраивается с учетом следующих принципов:

«- принцип целостности восприятия мира предполагает наполнение жизни детей яркими впечатлениями и переживаниями от восприятия окружающего мира;

- принцип интегративности программы заключается во взаимосвязи различных видов деятельности старших дошкольников;

- принцип сотрудничества основывается на взаимосвязи ребенка и педагога, что обеспечивает психолого-педагогическую поддержку каждому ребенку на пути творческого развития;

- принцип спиральности основывается на наращивании сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения;

- принцип продуктивности и эффективности в области информационно-коммуникативных технологий» [12, с. 31].

Содержание НОД необходимо строить на подборе игровых упражнений, дидактических настольных игр, компьютерных обучающих и развивающих программ, взаимно обогащающих друг друга. Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Эта технология начинается с организации в дошкольном учреждении компьютерно-игрового комплекса, включающего компьютерный зал (зоны — компьютерная, игровая, релаксации). Согласно СанПину компьютеры установлены на расстоянии 1 метр друг от друга. Компьютеры располагаются на специальных столах, обеспечивающих удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки. Экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка. Дети сидят на стульях со спинкой, обеспечивающих горизонтальное положение. Рабочее место ребенка должно соответствовать его росту. Детям с ослабленным зрением и иными заболеваниями целесообразно уменьшать время работы за компьютером.

Для того чтобы ребенок мог свободно использовать компьютер как средство игровой, изобразительной, познавательной деятельности, ему нужно освоить «компьютерную грамотность», т. е. усвоить правил действий

с рабочими устройствами компьютера и научиться их применять в своей деятельности. Необходимо заинтересовать ребенка и раскрыть ему возможности той или иной программы.

Для работы с детьми дошкольного возраста, как отмечает Гурова И.В., «следует отбирать и использовать компьютерные программы, содержание которых соответствует возрастным психофизиологическим возможностям детей и одновременно обеспечивает дальнейшие перспективы их развития» [12, с. 32].

Организацию познавательного развития дошкольников в процессе дидактических компьютерных игр в ДОУ необходимо строить с учётом возрастных особенностей дошкольников (см. таблицу 2).

Таблица 2 - Возрастные особенности развития познавательной сферы дошкольников

Показатели	Возрастная группа				
	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7
Мышление	Наглядно-действенное	Наглядно-образное	Наглядно-образное	Наглядно-образное, начало формирования образно-схематического	Элементы логического, развивается на основе наглядно-образного
Речь	Словосочетаниями, понимает глаголы	Начало формирования связной речи, начинает понимать прилагательные	Окончание формирования активной речи, учится излагать мысли	Формирование планирующей функции речи	Развитие внутренней речи
Произвольность познавательных процессов	Внимание и память произвольные	Внимание и память произвольные	Внимание и память произвольные; начинает развиваться произвольное запоминание в игре	Развитие целенаправленного запоминания	Начало формирования произвольности как умения прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения
Физиологи	Высокая	Высокая	Уменьшение	Уменьшение	Индивидуальность

человеческая чувствительность	чувствительность к физическому дискомфорту	чувствительность к дискомфорту	чувствительности к дискомфорту	чувствительности к дискомфорту	высокой, у большинства низкая
Объект познания	Непосредственно окружающие предметы, их внутреннее устройство	Непосредственно окружающие предметы, их значение	Предметы и явления, непосредственно не воспринимаемые	Предметы и явления, непосредственно не воспринимаемые, нравственные нормы	Причинно-следственные связи между предметами и явлениями
Способ познания	Манипулирование предметами, их разбиение	Экспериментирование, конструирование	Рассказы взрослого, экспериментирование	Общение со взрослым, сверстником, самостоятельная деятельность, экспериментирование	Самостоятельная деятельность, познавательное общение со сверстниками
Условия успешности	Разнообразие развивающей сферы	Развивающая сфера и партнёрские отношения со взрослыми	Кругозор взрослого и хорошо развитая речь	Собственный широкий кругозор, хорошо развитая речь	Собственный широкий кругозор, умелость в каком-либо деле
Форма общения	Ситуативно-личностное	Ситуативно-деловое	Внеситуативно-деловое	Внеситуативно-деловое + внеситуативно-личностное	Внеситуативно-личностное
Отношения со сверстниками	Мало интересен	Мало интересен	Интересен как партнёр по сюжетной игре	Углубление интереса как к партнёру по играм, предпочтения в общении	Собеседник к партнёру по деятельности
Отношения со взрослыми	Источник защиты, ласки, помощи	Источник способов деятельности, партнёр по игре и творчеству	Источник информации	Источник информации, собеседник	Источник эмоциональной поддержки
Наличие конфликтов	Со взрослыми («Я – сам»)	Со взрослыми как продолжение («Я – сам»)	Отсутствуют	Отсутствуют	К 7 годам – кризис, смена социальной роли
Эмоции	Сильной	Сильной	Более ровные,	Преобладают	Развитие

	модальности, резкие переходы	модальности, резкие переключения	старается контролировать	не ровного оптимистического настроения	высших чувств
Игровая деятельность	Предметно-манипулятивная, игра «рядом»	Партнёрская со взрослыми, индивидуальная с игрушками; игровое действие	Коллективное со сверстниками; ролевой диалог, игровая ситуация	Усложнение игровых замыслов; длительные игровые объединения	Длительные игровые объединения; умение согласовывать своё поведение в соответствии с ролью

Таким образом, мы видим каждому возрастному периоду соответствуют определённые показатели игровой деятельности: 2-3 года – предметно-манипулятивная, игра «рядом»; в возрасте 3-4 года развиваются партнёрские отношения со взрослыми, индивидуальная игра с игрушками, игровое поле; 4-5 лет – коллективные игры со сверстниками, происходит ролевой диалог, игровая ситуация; 5-6 лет – в игре усложняются игровые замыслы, в процессе игры образуются длительные объединения; в 6-7 лет – длительные объединения, формируется умение согласовывать своё поведение в соответствии с ролью. Дидактические компьютерные игры проектируются и организуются с учетом возрастных особенностей развития познавательной сферы дошкольника и особенностей развития игровой деятельности.

Глава 2 ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ
ДИДАКТИЧЕСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В

2. 1 Организация и методы исследования

Опытно-экспериментальная работа проводилась в МБДОУ «Детский Сад №55 «Радость» г. Лесосибирск Красноярского края и была спланирована в три этапа:

1. Разработка программы исследования. Подбор методики исследования. Проведение методики с детьми дошкольного возраста. Анализ результатов первичной диагностики.

2. Разработка занятий, направленных на познавательное развитие дошкольников посредством дидактической компьютерной игры. Реализация программы занятия с детьми старшего дошкольного возраста.

3. Проведение повторной диагностики, анализ полученных результатов и сравнительно-сопоставительный анализ результатов первичной и повторной диагностики.

Для выявления уровня познавательного развития дошкольника была проведена анкета для родителей (В.С.Юркевич, модификация и адаптация применительно к дошкольному возрасту Э.А.Барановой), цель которой: выявление наличия, силы и устойчивости познавательной потребности и познавательной активности. Материал. Стандартизованная анкета, включающая 7 вопросов, адресованных взрослым, имеющим отношение к воспитанию ребенка (родителям, воспитателям) (Табл.3).

Таблица 3–Анкета для родителей (В.С.Юркевич, модификация и адаптация применительно к дошкольному возрасту Э.А.Барановой)

№п/п	Вопросы	Варианты ответов
№ п\п	Вопросы	Варианты ответов
1	Как часто ребенок подолгу (полчаса-час) занимается какой-либо умственной деятельностью	а) постоянно б) иногда в) очень редко

2	Что предпочитает ребенок, когда предлагают загадку	а) помучиться, но самому найти ответ б) когда как в) получить готовый ответ от других
3	Просит ли почитать книги, дослушивает ли до конца	а) постоянно, слушает до конца б) иногда, не всегда слушает до конца в) редко
4	Насколько положительно эмоционально ребенок относится к интересному для него занятию, связанному с умственным напряжением	а) очень положительно б) когда как в) скорее равнодушно
5	Часто ли ребенок задает вопросы	а) часто б) иногда в) редко
6	Дождется ли ответа на поставленный вопрос	а) да б) не всегда в) нет
7	Присутствуют ли в речи вопросы вопросы-цепочки (за одним вопросом следует другой, возможно, третий, относящийся к одной к одной теме)	а) да, бывает довольно часто б) когда как в) не наблюдалось

Ход проведения. Испытуемым дается анкетный лист с вопросами и предлагается ответить на заданные вопросы, выбрав один из вариантов ответов. Обработка данных. Ответ а) оценивается в «5 баллов»; б) – «3 балла»; в) – «1 балл». Интенсивность познавательной потребности определяется полученной суммой баллов: 27-35 баллов – познавательная потребность выражена сильно, 17-26 балов – умеренно, менее 17 баллов – слабо. После проведенного анкетирования родителей детей дошкольного возраста старшей группы ДОУ№55 «Радость» г. Лесосибирска (выборка 12 человек), мы получили следующие результаты (табл 4).

Таблица 4 – Результаты первичной диагностики анкетирования родителей (изучение познавательной потребности и познавательной активности дошкольника)

№ п/п	имя	Вопросы																					Общ балл	Интен-ть ПР			
		1			2			3			4			5			6			7							
		а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в					
1	А.П	5			3			5				3			3				3			5			27	Сильно	
2	А.Л		3		5				3			3				3			3			5			25	Умерен	
3	Б.В.		3		5			5			5			5							3					26	Умерен
4	В.Э.		3			3			3			3			3			3				1				19	Умерен
5	Г.М	5			5			5				3		5			5						5			33	Сильно

6	Д.С.	5		5			3			1		3		5		5		27	Умерен	
7	З.К.	5			3		5			3		3		3		5		27	Умерен	
8	К.У		3		3				1		3				1		3	17	Слабо	
9	Е.Ф			1		3			1		3				1		3	14	Слабо	
10	М.К		3		3			3			3			5		3		3	23	Умерен
11	Н.О			1		3				1				3		1		3	15	Слабо
12	ЮС			1		3				3				1		3		1	15	Слабо

Из таблицы видно, что, интенсивность познавательной потребности сильно выражена у двух респондентов – (А.П. и Г.М.) -16,7%; средний уровень выраженности познавательной потребности показало большинство испытуемых – 6 человек (А.Л., Б.В., В.Э., Д.С., З.К., М.К.) – что составило 50 %; слабо выражена интенсивность познавательной потребности у 4-х испытуемых (Е.Ф., Н.О., Ю.С.) –33,3 %.

Анализ полученных в результате анкетирования данных первичной диагностики показывает, что у более чем 80% детей дошкольного возраста средние и низкие показатели уровня познавательного развития. Мы считаем возможным повысить уровень познавательного интереса посредством использования дидактических компьютерных игр в образовательном процессе ДОУ.

2.2 Дидактические компьютерные игры, направленные на познавательное развитие дошкольников в ДОУ

Информатизация дошкольного образования – процесс объективный и неизбежный. Согласно новым требованиям ФГОС ДО, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество дошкольного образования, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний. Применение в жизни общества и в практике образования постоянно обновляющихся информационных технологий заставляет менять отношение к устоявшимся формам и методам работы в ДОУ руководителей, воспитателей, узких специалистов.

Как мы уже отмечали выше (глава 1) дидактическая компьютерная игра – это один из видов игры с правилами, которая имеет игровую задачу и дидактическую задачу, в которой использованы средства ИКТ для разработки, представления и организации игры. По мнению Е.В. Гуляевой и Ю.А. Соловьевой, компьютерная дидактическая игра представляет собой «игровые и учебные действия, которые выражаются в одной операции, точнее, учебные действия выражаются через игровые, имеющие, как правило, четырехкомпонентную структуру: информационный, ориентировочный, исполнительский и контролирующий компоненты» [11, с. 7].

Игровые действия выполняются с виртуальным игровым материалом. Ребёнок производит предобразование предметов и действия персонажей в предметном мире или ролевое воспроизведение социальной действительности (взаимодействия персонажей). Игровой материал должен отвечать требованию необходимости и достаточности: позволять решить дидактическую задачу и при этом не перегружать игровую среду игровыми объектами и действиями с ними в ущерб достижению учебных задач.

Занятия в дошкольном образовательном учреждении имеют свою специфику, им необходимо быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с применением звуковых и видео записей. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями. Несмотря на это, компьютер должен только дополнять педагога, а не заменять его. Вне сомнений, дошкольный возраст – это уникальный период для развития личности. Именно в данный период формируются представления ребёнка об окружающем мире, происходит его интеллектуальное и психическое развитие. Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребёнка, хотя, как и любая техника, он не самоценен, и только путем целесообразно организованного взаимодействия педагога, ребёнка и компьютера можно достичь

положительного результата. Правильно подобранные задания и видеоматериалы, демонстрируемые с помощью мультимедиа техники, способствуют повышению мотивации детей к занятиям.

Применение информационных технологий в НОД в дошкольных образовательных учреждениях позволяет «преодолеть интеллектуальную пассивность ребёнка на занятиях, способствует повышению эффективности образовательной деятельности педагога ДОУ. НОД с мультимедийной поддержкой используется только один компьютер в качестве «электронной доски». На этапе подготовки анализируются электронные и информационные ресурсы, отбирается необходимый материал» [36].

Иногда бывает очень сложно подобрать необходимые материалы для объяснения темы в НОД таким образом создаются презентационные материалы с помощью программы PowerPoint или других мультимедийных программ. Для проведения данных занятий необходим один персональный компьютер (ноутбук), мультимедийный проектор, колонки, экран.

С помощью мультимедийных презентаций разучиваются с детьми комплексы зрительных гимнастик, упражнений для снятия зрительного утомления. Мультимедийные презентации позволяют представить обучающий и развивающий материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке. В таком случае задействуются различные каналы восприятия, это позволяет заложить информацию не только в фактографическом, в том числе и ассоциативном виде в память ребёнка.

Применение интерактивной доски с использованием мультимедийных технологий (графика, цвет, звук, видеоматериалы) позволяет моделировать на занятиях различные ситуации и среды. Игровые компоненты, которые включены в мультимедийные программы, активизируют познавательную активность дошкольников и усиливают продуктивность усвоения материала.

Технология работы доски, «базирующая на принципе резистивной матрицы, является самой распространенной в мире и самой безопасной для

здоровья. Ещё одно преимущество использования интерактивной доски в детском саду – возможность совершать виртуальные путешествия, проведение интегрированных занятий. Использование дидактических компьютерных игр в совместной и самостоятельной деятельности ребенка является одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона» [32].

В литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, однако единая классификация в настоящий момент отсутствует. Одним из оснований для разделения компьютерных игр на группы является их назначение и цели создания. Это игры развлекательные и дидактические игры, созданные для целей обучения, т.е. особые программы, в игровой форме преподносящие конкретный учебный материал.

Игры, созданные для обучения детей – это и есть дидактические. Игровые действия в дидактических играх подчинены фиксированным правилам; цели обучения достигаются через решение игровых задач. Эти игры, как правило, ограничены во времени. При проведении дидактической игры педагог выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно отличных друг от друга видов деятельности – игровой и учебно-познавательной. Ему предстоит продумать предметную область знаний и умений, сформулировать цель игры (дидактическую задачу), правила, условия проведения, подготовить средства реализации игрового образа» [11, с. 7].

Педагогические возможности дидактической игры связаны «с формированию ребёнка опыта деятельности; коммуникативных навыков и умений межличностного взаимодействия; ценностного отношения к окружающему миру; расширением, углублением и творческим применением результатов предшествующего обучения» [1, с. 79].

Компьютерная дидактическая игра в целом обладает всеми названными отличительными признаками. Основное отличие ее от традиционной игры,

по утверждению В.И. Варченко, заключается «в наличии еще одного ее участника – компьютера, выполняющего роль организатора (создание игровой ситуации и контроль за ходом ее выполнения)» [7, с. 81].

Таким образом, роль педагога несколько видоизменяется: он может выступать не столько в роли организатора, сколько проектировщика, помощника, партнёра, нейтрального арбитра, наблюдателя. Педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них).

Комплексное руководство игрой осуществляется в четыре этапа:

«1) содержательная и эмоциональная подготовка дошкольников к решению игровых и дидактических задач на компьютере. В подготовке участвуют педагог и родители;

2) обучающая игра на компьютере;

3) проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры;

4) реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей (с опорой на модули и другие игрушки), в том числе и разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, режиссерских, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей – в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой» [12, с. 96].

Выбор компьютерных дидактических игр, по признанию исследователей должен «производиться по таким критериям и показателям, как наличие и качество дидактически значимых компонентов игры» [44, с. 23].

Дидактическая компьютерная игра как средство познавательного развития дошкольников должна предполагать развитие познавательной сферы ребенка, ознакомление ребёнка с окружающей действительностью, развитие речи, закрепление элементарных математических представлений и т.д.

Содержанием компьютерной дидактической игры является окружающая действительность, которое должно соответствовать учебной программе

дошкольного образования. Вместе с тем, содержание игры должно быть посильным и отвечать интересам детей определенной возрастной группы, активизировать их познавательную деятельность.

В компьютерных дидактических играх выделяется еще один критерий – интерактивность игры, которая обеспечивается возможностью выбора вариантов содержания, режима деятельности и возможностью влиять на игровой мир путем изменения параметров игровой среды или отдельных частей игры, а также возможностью прямого управления действиями персонажей.

Очень важный показатель компьютерной игры – правила. Они должны не просто определять, что и как нужно делать, указывать путь к достижению цели, но быть предельно понятны игроку, соответствовать его возможностям ориентироваться в процессе игры на достижение определенной цели и условий завершения игры (в совокупности они представляют собой оперативный план игры). Только в этом случае у детей будет создаваться и впоследствии сохраняться положительная мотивация, а игровой материал не вызовет отторжения и неприятия.

Нужно отметить, что педагоги ДОО должны настолько владеть ИКТ, чтобы не только уметь подобрать дидактические компьютерные игры, которые в достаточном количестве есть в свободном доступе в сети интернет, но и уметь проектировать дидактические компьютерные игры для интерактивной доски или интерактивного стола. Многие дидактические компьютерные игры могут быть спроектированы на основе известных дидактических игр, используемых в дошкольной образовательной практике десятилетиями. Нами составлена таблица, в которой подобраны дидактические компьютерные игры на развитие познавательной сферы дошкольника (Табл 5).

Таблица 5 – Перечень дидактических компьютерных игр для познавательного развития дошкольника

Познавательное развитие дошкольника	задачи познавательного развития дошкольника	дидактические компьютерные игры
	развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности;	«Составь домик» «Компьютер и Логоша» «Укрась ёлку» «Пазл дерево»
	формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира,	Волшебное колесо «животные» «Виды транспорта» «Лесные грибы» «Растения» «Птицы» «Четыре сезона года» «Посади цветок» «Фуфа садовод»
	формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.),	«Часы с кукушкой» «Оттенки» «Музыкальные инструменты» «Геометрические фигуры» «Собери грузовик» «Музыка на пластинке» «Ближе – дальше»
	формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках,	«Гарфилд малышам» «Мой город» «Летает – не летает» «Разноцветное яйцо» «Моя семья» «Путешествие» «Чей домик»»
	формирование первичных представлений о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира	«Заполни картинку» «Чьи следы?» «12 месяцев» «Животный мир» «В индийской деревне»

Таким образом, в каждой дидактической компьютерной игре присутствуют следующие элементы: игровые задачи, дидактические задачи, игровые действия и правила, роли. ИКТ позволяют обеспечить образность

содержания (за счет медиа), сопровождать процесс и контролировать игровой результат. Разработанный перечень дидактических компьютерных игр для области «Познавательное развитие» позволит педагогам ДОУ сориентироваться при планировании НОД. ИКТ-компетенность педагога ДОУ должна быть такова, чтобы проектировать дидактические компьютерные игры для дошкольников.

2.3 Сравнительно-сопоставительный анализ результатов первичной и повторной диагностики

На формирующем этапе были подобраны дидактические компьютерные игры, которые были собраны в игровую программу и реализованы для детей, с учетом результатов первичной диагностики.

В программу дидактических компьютерных игр для формирующего этапа опытно-экспериментальной работы вошли следующие игры:

1) «Волшебное колесо «животные»- это интересная познавательная игра, которая поможет ребёнку изучить окружающий мир.

2) «Часы с кукушкой» - определять время на часах малышам достаточно сложно, однако в данной игре ребенку помогают замечательные часы с кукушкой.

3) «Виды транспорта» - ребенок определяет и классифицирует виды транспорта, используя картинки.

4) «Лесные грибы» - ребенок определяет и классифицирует съедобные и несъедобные грибы, используя картинки.

5) «Оттенки» -развивать у ребенка умение самостоятельно комбинировать цвета (красный, желтый, синий) и создавать новые оттенки(оранжевый, зеленый, фиолетовый) .

6) «Четыре сезона года» - определить время года по картинкам, отпределить каждую картинку к соответствующему времени года.

В процессе НОД детям предлагались данные игры. Дети с интересом включались в ход игры, помогая друг другу. После включения в НОД дидактических компьютерных игр, нами было проведено повторное анкетирование родителей детей.

После обработки данных проведённой анкеты, мы получили следующие результаты (см. таблицу 6).

Таблица 6 - Результаты повторной диагностики анкетирования родителей (изучение познавательной потребности и познавательной активности дошкольника)

№ п/п	Имя	Вопросы																					Общ. балл	Интен- ть ПР
		1			2			3			4			5			6			7				
		а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в	а	б	в		
1	А.П	5			5			5				3		5				3		5			31	Сильно
2	А.Л		3		5				3			3			3			3		5			25	Умерен
3	Б.В.	5			5			5			5			5							3		33	Сильно
4	В.Э.		3			3			3			3			3			3			3		21	Умерен
5	Г.М	5			5			5			5			5			5				5		35	Сильно
6	Д.С.	5			5				3				1		3		5			5			27	Умерен
7	З.К.	5				3		5				3			3		3				5		27	Умерен
8	К.У		3			3			3			3			3			3			3		21	Умерен
9	Е.Ф		3			3				3		3			3			3			3		14	Умерен
10	М.К		3		5				3			3			5			3			3		25	Умерен
11	Н.О		3			3			3				3			3			1			3	19	Умерен
12	Ю.С		3			3			3			3				3		3				3	21	Умерен

Из таблицы мы видим, что после использования в НОД дидактических компьютерных игр, уровень познавательного развития значительно повысился: интенсивность познавательной потребности с уровня «слабо и не выражена» повысилась до уровня «умеренная» у трёх респондентов – 25 %.

Из таблицы видно, что, интенсивность познавательной потребности сильно выражена у двух респондентов – (А.П., Б.В. и Г.М.) - 25%; средний уровень выраженности познавательной потребности показало большинство испытуемых – 9 человек (А.Л., В.Э., Д.С., З.К., М.К., Е.Ф., Н.О., Ю.С.) – что составило 75 %; слабо выражена интенсивность познавательной потребности у нуля испытуемых – 0 %.

Таким образом, проведенный эксперимент показал, что возможности дидактической компьютерной игры для познавательного развития ребёнка дошкольного возраста достаточно широки. Сравнительно-сопоставительный анализ полученных в ходе исследования результатов показал, что после использования дидактических компьютерных игр уровень познавательного развития детей повысился: первичная диагностика показала что у 83% детей низкий и средний уровень развития, а повторная диагностика показала, что детей с низким и средним уровнем развития уменьшилась до 75%, при этом детей с низким уровнем развития познавательного развития не стало.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе теоретического и экспериментального исследования получены следующие основные результаты:

Сущность познавательного развития заключается в активном включении ребенка-дошкольника в различные виды деятельности, в расширение круга его взаимоотношений со взрослыми и сверстниками способствуют быстрому развитию и совершенствованию многих психических познавательных процессов (мышление, память, восприятие, речь и др), которое предполагает развитие познавательных интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. Основные требования к познавательному развитию дошкольника отражены в ФГОС ДО. Познавательное развитие проявляется через познавательную активность дошкольника, следовательно мы можем использовать уровень развития познавательной активности и познавательной потребности дошкольника показателями уровня познавательного развития.

Анализ психолого-педагогической литературы позволил раскрыть понятие «дидактическая игра» – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых в целях обучения и воспитания детей. Важной отличительной особенностью дидактических игр является наличие в них игровой задачи (которая предъявляется ребенку) и дидактической задачи (определяющей область развития, обучения и воспитания дошкольника), правил, ролей.

В качестве рабочего определения дидактической компьютерной игры нами сформулировано следующее: дидактическая компьютерная игра – это один из видов игры с правилами, которая имеет игровую задачу и дидактическую задачу, в которой использованы средства ИКТ для разработки, представления и организации игры. На наш взгляд, дидактические компьютерные игры могут быть использованы как метод, форма и средство воспитания дошкольника, для организации

образовательной деятельности дошкольника в любой образовательной области.

Каждому возрастному периоду дошкольного детства соответствуют определённые показатели игровой деятельности: 2-3 года – предметно-манипулятивная, игра «рядом»; в возрасте 3-4 года развиваются партнёрские отношения со взрослыми, индивидуальная игра с игрушками, игровое поле; 4-5 лет – коллективные игры со сверстниками, происходит ролевой диалог, игровая ситуация; 5-6 лет – в игре усложняются игровые замыслы, в процессе игры образуются длительные объединения; в 6-7 лет – длительные объединения, формируется умение согласовывать своё поведение в соответствии с ролью. Дидактические компьютерные игры проектируются и организуются с учетом возрастных особенностей развития познавательной сферы дошкольника и особенностей развития игровой деятельности.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в МБДОУ «Детский Сад №55 «Радость» г. Лесосибирск Красноярского края и была спланирована в три этапа:

1. Разработка программы исследования. Подбор методики исследования. Проведение методики с детьми дошкольного возраста. Анализ результатов первичной диагностики.

2. Разработка занятий, направленных на познавательное развитие дошкольников посредством дидактической компьютерной игры. Реализация программы занятия с детьми старшего дошкольного возраста.

3. Проведение повторной диагностики, анализ полученных результатов и сравнительно-сопоставительный анализ результатов первичной и повторной диагностики.

Анализ полученных в результате анкетирования данных первичной диагностики показывает, что у более чем 80% детей дошкольного возраста средние и низкие показатели уровня познавательного развития. интенсивность познавательной потребности выражена у двух респондентов –

16,7%; средний уровень – 6 человек 50 %; слабо выражена у 4-х испытуемых 33,3 %.

Мы считаем возможным повысить уровень познавательного интереса посредством использования дидактических компьютерных игр в образовательном процессе ДОУ. После проведения НОД с использованием дидактических компьютерных игр с детьми дошкольного возраста, нами было проведено повторное анкетирование, результаты которого показали, что уровень познавательного развития дошкольников повысился. Сравнительно-сопоставительный анализ полученных в ходе исследования результатов показал, что после использования дидактических компьютерных игр уровень познавательного развития детей повысился: первичная диагностика показала что у 83% детей низкий и средний уровень развития, а повторная диагностика показала, что детей с низким и средним уровнем развития уменьшилась до 75%, при этом детей с низким уровнем развития познавательного развития не стало.

Проведенный эксперимент показал, что возможности дидактической компьютерной игры для познавательного развития ребёнка дошкольного возраста достаточно широки. Разработанный перечень дидактических компьютерных игр для области «Познавательное развитие» позволит педагогам ДОУ сориентироваться при планировании НОД. ИКТ-компетенность педагога ДОУ должна быть такова, чтобы проектировать дидактические компьютерные игры для дошкольников.

Таким образом, задачи исследования нами решены, цель достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аванесова, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду / В.Н. Аванесова // Умственное воспитание дошкольников; под ред. Н.Н. Поддьякова . – Москва: Академия, 2008. –528 с.
2. Аниськин, В.Н. Повышение дидактического потенциала информационных технологий на основе комплексирования средств их реализации/ В. Н. Аниськин // Информатизация образования. – 2010. – №1. – С. 241 – 243.
3. Арсенова, М. А., Мультимедиа ресурсы как средство математического развития детей старшего дошкольного возраста /М.А. Арсенова, С.С. Хотякова // Научный аспект. – 2013. – № 4. – С. 59 – 64.
4. Божович, Л. И. Речь и практическая интеллектуальная деятельность ребенка (экспериментально теоретическое исследование) [Электронный ресурс]: <http://psyjournals.ru>
5. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду /А.К. Бондаренко – Москва.: Издательский центр, 2011. – 160 с.
6. Быкова, Т.П. Интеллектуальные игры /Т. П. Быкова //Дошкольное воспитание, 2014. – № 1. – С. 30 – 32.
7. Варченко, В.И. Дидактические условия использования компьютерных технологий в начальной школе: дис. ... канд. Наук: 13.00.01 / В.И. Варченко [Электронный ресурс]: <http://www.usloviy-razvitiya-myshleniya-starshih>
8. Википедия [Электронный ресурс]: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
9. Власенко, С.В. Система познавательных проектов и ее влияние на развитие познавательной компетентности дошкольников /С.В. Власенко, Н.И. Пустовалова //Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. – 2013. – №3 (14). С. 48 – 50.

10. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду // [Электронный ресурс]: <http://www.maam.ru>
11. Гуляева, Е.В., Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е. В. Гуляева, Ю. А. Соловьева // Психологическая наука и образование. – 2012. – №2. – С. 5 – 12.
12. Гурова, И.В. Технология обучения детей старшего дошкольного возраста сочинению сказок /И.В. Гурова //Самарский научный вестник. – 2013. –№ 4. – С. 63 – 65.
13. Гурьев С.В. Использование компьютера в образовательном процессе детей дошкольного возраста /С.В. Гурьев [Электронный ресурс]: <http://www.rusedu.info/Article849.html>,
14. Данилина, В.В. Использование информационно-коммуникативных технологий в познавательном развитии детей дошкольного возраста /В.В. Данилина, Н. Н. Янкина // Молодой ученый. – 2016. – №12. – С. 31–34.
15. Дмитриев Ю.А. Параметры отбора компьютерных игр для обучения и развития детей дошкольного возраста детей /Ю.А. Дмитриев // Здоровьесберегающее образование – 2011. №1(13).– С. 56– 61.
16. Запорожец, А.В. Избранные психологические труды: В 2-х т. Т.1. Психическое развитие ребёнка /А.В. Запорожец. – Москва: Педагогика, 1986. – 320с., ил. – (Труды д. чл. и чл. – кор. АПН СССР).
17. Зворыгина Е.В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников /Е.В. Зворыгина // Информатика и образование. –2008. – №6.– С. 94 – 102.
18. Иванова, Н.В. Детская субкультура как средство формирования ценностно-смысловой сферы ребенка дошкольника /Н.В. Иванова //Ярославский педагогический вестник. – 2012. – Т. 2. – № 4. – С. 48 – 52.
19. Калинина Т.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве» / Т.В. Калинина. – Москва: Сфера, 2008.– 198 с.

20. Камалова Т.А. Использование ИКТ в условиях дошкольного образовательного учреждения /Т.А. Камалова [Электронный ресурс]:http://cpkskolpino.spb.ru/index.php?catid=62:2010-12-13-07-29-01&id=139:-qq&Itemid=59&option=com_content&view=article
21. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие для родителей и педагогов / Е.В. Карпова. – Ярославль: «Академия развития», 2011. – 240 с.
22. Колесникова, Е.В. Я решаю логические задачи /Е.В. Колесникова. Москва: ТЦ Сфера, 2013. – 48 с.
23. Компетенции и компетентность учителя [Электронный ресурс]: <http://edu-lider.ru/kompetencii-i-kompetentnost-uchitelya/>
24. Консультация для родителей старших дошкольников. Ребенок и компьютер [Электронный ресурс]. – [URL:http://pedkopilka.ru/blogs/anaaleksandrovna-ivanova/konsultacija-dlja-roditelei-detei-starshego-doshkolnogovozrasta-rebenok-i-kompyuter](http://pedkopilka.ru/blogs/anaaleksandrovna-ivanova/konsultacija-dlja-roditelei-detei-starshego-doshkolnogovozrasta-rebenok-i-kompyuter)
25. Корепанова, М.В. Технологии комплексного подхода к социально-личностному развитию дошкольников /М.В. Корепанова, И.А. Сигитова, А.О. Поликарпова, И.А. Небрятенко // Начальная школа плюс До и После. – 2012. – № 6. – С. 7–12.
26. Королёва, Н.Л. Применение зарубежного опыта для использования информационных технологий в развитии детей 3 – 8 лет /Н.Л. Королева, М.В. Абрицова //Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. – 2013. – №2 (22). – С. 41 – 45.
27. Коротаева, Е. В. Дидактические основы интерактивного обучения / Е. В. Коротаева // Дошкольное воспитание. – 2013. – № 2. – С. 105 –108.
28. Ларских, З.П. Комплексное использование виртуальных и реальных сюжетно-ролевых игр как одно из условий развития мышления старших дошкольников /З.П. Ларских // Вестник Брянского государственного университета. 2014. №1. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompleksnoe->

ispolzovanie-virtualnyh-i-realnyh-syuzhetno-rolevyih-igr-kak-odno-iz-usloviy-razvitiya-myshleniya-starshih-doshkolnikov

29. Лежнина, М.А. Готовность будущих педагогов к использованию электронных образовательных ресурсов в развитии старших дошкольников /М.А. Лежнина // Педагогические науки. – 2014. – №7. С. 71 – 73.

30. Лежнина, М.А. Электронные образовательные ресурсы в развитии детей дошкольного возраста /М.В. Лежнина //Вектор науки ТГУ. – 2011. – №3(6). – С. 183 – 186.

31. Лыкова, И.А. Дидактические игры и занятия. Интеграция художественной и познавательной деятельности дошкольников / И.А. Лыкова. – Москва: Издательский дом «Карапуз» – Творческий центр «Сфера», 2012. – 144с.

32. Михайлова, З.А. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников / З.А. Михайлова, Т.И. Бабаева. Москва: Детство - Пресс, 2012. – 160 с.

33. Моторин В. «Воспитательные возможности компьютерных игр».
<https://moluch.ru/archive/46/5657/>

34. Мухина, С.Б. Опыт использования информационно-коммуникативных технологий в условиях реализации ФГОС дошкольного образования /С.Б. Мухина, Т.В. Лапшина //Научный поиск. – 2015. – №3. – С. 5 – 8.

35. Немирич, А.А. Роль мультипликационного кино в решении задачи формирования медиаграмотности детей дошкольного возраста /А.А. Немирич // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2011. – № 10. – С. 31–38.

36. Новоселова, С.Л. «Компьютерный мир дошкольника»
<https://infourok.ru>

37. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным

программа дошкольного образования /Министерство образования и науки РФ //Дошкольное воспитание. – 2014. – № 1. – С. 4 – 8.

38. Профессиональный стандарт [Электронный ресурс]: http://www.ug.ru/new_standards/6

39. Пучкова, Д.А. Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста /Пучкова Д.А. [Электронный ресурс]: <http://bep88@mail.ru>

40. Реализация ФГОС ДО: познавательное развитие дошкольников [Электронный ресурс]: http://sch390.mskobr.ru/files/poznavatelnoe_razvitie_doshkolnikov/doc

41. Руденко, И.В. Современные образовательные технологии в работе с дошкольниками /И.В. Руденко //Вектор науки Тольяттинского государственного университета. – 2013. – № 2 (24). С. 423 – 426. 19.

42. Савенков, А. И. Методика исследовательского обучения дошкольников / А. И. Савенков. – Москва: Дом Федорова, 2010. – 136 с.

43. Сальникова, Ю.В. Использование дидактических компьютерных игр в познавательном развитии дошкольников /Ю.В. Сальникова [Электронный ресурс]: <https://infourok.ru/ispolzovanie-didakticheskikh-kompyuternih-igr-v-poznavatelnom-razvitii-doshkolnikov-1926192.html>

44. Сорока, О.Г. Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр / О.Г. Сорока // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Педагогические науки. –2010. – № 11. – С. 22 – 25.

45. Сорокина, А.И. Дидактические игры в детском саду /А.И. Сорокина. – Москва: Академия, 2011. – 98 с.

46. Ткаченко, С.Б. Перспективы использования компьютерной игры для развития перцептивных действий у старших дошкольников /С.Б. Ткаченко [Электронный ресурс] URL: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10091.php>.

47. Трошина, Л. Заметить, поддержать и развить способности /Л. Трошина //Дошкольное воспитание. – 2012. – №6. – С. 32 – 34.
48. Тупичкина, Е.А. Педагогические возможности использования видео в образовательном процессе детского сада /Е.А. Тупичкина, Н.В. Олейник // Детский сад : теория и практика. – 2011. – № 6. – С. 42–51.
49. Удальцова, Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е.И. Удальцова. – Минск: Народная асвета, 20012. – 127 с.
50. Урунтаева, Г.А. Дошкольная психология: учеб. Пособие для студ. / Г.А. Урунтаева. – Москва: Академия, 2009. – 336с.
51. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2014. –№ 1 (43). –С. 24 – 36.
52. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования // Дошкольное воспитание. – 2014. –№ 2. – С. 4 –18.
53. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс]: <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya>
54. Федина, Ж.Р. ИКТ-компетентность педагогов ДОУ /Ж.Р. Федина [Электронный ресурс]: <http://www.maam.ru/detskijsad> /ikt-kompetentnost pedagogovdou
55. Эволюция компьютерных игр [Электронный ресурс]: <http://studbooks.net> //gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.htm
56. Яновский, М.И. Проблема изменения Я-концепции под влиянием просмотра кинофильма / М.И. Яновский // Вопросы психологии. – 2012. – № 1. – С. 92 – 99.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Компьютерные дидактические игры для дошкольников

«Волшебное колесо «животные»- это интересная познавательная игра, которая поможет ребёнку изучить окружающий мир. Дорогие ребята, сегодня мы с вами будем крутить барабан и знакомиться с самыми разнообразными животными. Все животные делятся на две категории - домашние и дикие. Дикие животные живут в лесах и степях. Они питаются тем, что даёт природа и охотятся. Они бывают самых разнообразных размеров - от крохотных до огромных. К диким животным относятся: белки, лоси, волки, лисы, ежи и многие другие. А вот домашние животные живут вместе с человеком. В далёкие времена человек смог приручить животных, чтобы иметь пропитание в любое время года и не подвергаться опасности во время охоты. А теперь давайте приступим к игре. Перед вами будет большое колесо с яркими рисунками. Вы должны запустить колесо, оно начнёт крутиться и потом остановиться на секторе с изображением животного. Вы должны угадать какое это животное - дикое или домашнее. Когда, вы определитесь с ответом нажмите соответствующую картинку в правом углу игры. Картинка с изображением леса обозначает дикое животное, а картинка с домиком - домашнее животное. Приятной игры!

«Часы с кукушкой». А ты знаешь, чем отличаются механические часы от электронных? Конечно же, в механических часаках время показывают стрелки, а в электронных - числа на циферблате. А ещё в механических часах одинаковое положение стрелок может означать разное время в зависимости от времени суток. По электронным же часам всегда можно точно определить, который сейчас час. В нашей познавательной игре "Часы с кукушкой" тебе нужно будет определить время на часах со стрелкой и выставить точно такое же время на электронном циферблате. Обрати внимание на время дня за окном, ведь от этого зависит твой ответ. И если у тебя получится правильно определить время на часах, об этом тебе сообщит наша весёлая кукушка, и ты перейдёшь к следующему уровню!

«Лесные грибы» - Умение распознавать грибы пригодится каждому из нас. Ведь когда приходит осень, тогда лес прямо манит на свои зеленые полянки, где прячутся озорные грибочки. Именно в эти моменты очень полезно уметь разбираться в грибах, ведь они есть не только съедобные, но и ядовитые. В познавательной игре "Изучаем Лесные Грибы" мы с вами отправимся на изумрудно - зелёную опушку. Там мы будем не просто искать грибы, но и учиться в них разбираться. На каждом уровне малыши смогут выучить название одного грибочка и запомнить его внешний вид. Впереди вас ждёт восемь уровней, а это значит, что мы с вами сможем изучить восемь видов съедобных грибочков. На игровом экране будет пять видов грибов, а над ними вам будет загадано название грибочка, которого вам нужно найти среди его товарищей. Внимательно исследуйте опушку, чтобы ненароком не выбрать мухомор или бледную поганку. Собирайте лисички, сыроежки, опята, белые грибы, чёрные грузди, подосиновики и многие другие. Приятной игры!

«Оттенки» - Представляем Вам увлекательную логическую игру, в которой на игровом поле Вы увидите множество цветных рыбок. Ваша задача - изменить цвет первой рыбки, чтобы к ней присоединились рыбы того же цвета, потом их нужно перекрасить в тот цвет, которого больше всего вокруг. Старайтесь перекрасить все рыбы в один цвет, используя ограниченное количество ходов. Для игры используйте мышку.

О каком времени года ты думаешь, когда видишь наряженную ёлку? Какие ассоциации возникают у тебя при взгляде на цветущие тюльпаны или на пожелтевшие листья деревьев? Наверняка ты знаешь ответ на эти вопросы, ведь для каждой поры года характерны определённые предметы, события и явления, которые отличают один сезон от другого. В нашей познавательной игре для детей тебе необходимо будет подобрать по четыре картинки для каждого времени года: весны, лета, осени и зимы. Для этого меняй местами карточки так, чтобы в каждом ряду оказались картинки, подходящие по смыслу к указанному сезону года.