***Е.Н.Богомолова***

*учитель начальных классов первой квалификационной категории*

*МКОУ СОШ №6*

*г. Благодарный*

*Ставропольский край*

**Возможности использования компьютерных игр**

**в развитии младших школьников**

Использование компьютерных технологий – это не веяние моды, а необходимость, диктуемая сегодняшним уровнем развития образования.

Дети с раннего возраста обладают навыками исследования, и надо лишь научить их использовать ИКТ для достижения поставленных ими же самими целей.

У детей 5-8 лет преобладает наглядно-образное мышление. Поэтому основной способ взаимодействия с вычислительной техникой в данном возрасте происходит посредством игровой деятельности. [2]

Игра занимает значительное место в обучении детей в школе. Вначале обучающихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре. В ходе игры обучающиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения. Игра ставит обучающихся в условие поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдая правила игры.

Возможности компьютерных игр неисчерпаемы, и очень важно, чтобы эта занимательность не стала превалирующим фактором, чтобы она не заслоняла учебные цели.

Учитель начальной школы обязан научить детей учиться, сохранить и развить познавательную потребность обучающихся, обеспечить познавательные средства, необходимые для усвоения основ наук. Поэтому одна из главных целей – развивать познавательные процессы.

Познавательная деятельность развивает познавательные процессы, логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, поддерживает интерес к обучению. Все эти процессы взаимосвязаны.[3]

Компьютерные технологии создают большие возможности активизации учебно-познавательной деятельности в начальной школе. Это и широкое применение игровых форм занятий, и высокая автономность работы ученика за компьютером, и активное использование мультимедийных средств, и создание дружелюбной и соревновательной психологической атмосферы.

Компьютер способен быстро и эффективно научить детей самостоятельной работе с объемным текстом, чего требует средняя школа от начальной, когда обсуждаются вопросы преемственности. Используя возможность выделения на компьютере ключевых слов и фраз, ребенок учится выбирать из текста главное, создавать на основе отобранной информации короткий опорный конспект.

Компьютерные игры   расширили возможности предъявления учебной информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет  моделировать различные ситуации.

Компьютерные игры  позволяют усилить мотивацию ученика. Не только новизна работы с компьютером, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, поощрение правильных решений позитивно сказывается на мотивации.

Кроме того, компьютерные игры позволяют полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учебе – неуспех, обусловленный непониманием, значительными пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ученик получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь. Одним из источников мотивации является занимательность.

Компьютер позволяет существенно изменить способы управления учебной деятельностью, погружая обучающихся в определенную игровую ситуацию, давая возможность запросить определенную форму помощи, излагая учебный материал с иллюстрациями, графиками и т.д.

Значительно расширяются типы задач, с которыми обучающиеся работают: моделирование, составление алгоритма, программирование и т.д.

Компьютер позволяет качественно изменить контроль за деятельностью обучающихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом.

Важным звеном процесса обучения является контроль знаний посредством тестирования. Компьютер также способен определить уровень знаний за такой короткий срок, что позволяет сэкономить время при проверке домашнего задания, также при организации фронтального опроса, и организации индивидуализации обучения.

Компьютер позволяет проверить все ответы, а во многих случаях он не только фиксирует ошибку, но довольно точно определяет ее характер, что помогает вовремя устранить причину, обуславливающую ее появление. Ученики более охотно отвечают компьютеру и если компьютер ставит им двойку, то горят желанием как можно скорее ее исправить. Учителю не нужно призывать обучающихся к порядку и вниманию. Ученик знает, что если он отвлечется, то не успеет решить пример или записать слово, т.к. на экране через 10-15 секунд  появится следующее задание.[4]

Компьютерные игры способствуют формированию у обучающихся рефлексии  своей деятельности, позволяет наглядно представить результат своих действий.

**Но тем не менее нужно помнить учителю и разъяснить родителям какие компьютерные игры могут принести вред здоровью ребёнка. Особое внимание нужно обратить на гиперактивных детей, которым необходимо ограничивать время работы за компьютером, а это составляет 10 минут.**

**Не рекомендуются гиперактивным детям такие игры как: мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами – возможностью управления ходом событий; поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии; отыскание определенного артефакта, человека или заклинания; путь к достижению намеченной цели обычно преграждают враги, с которыми следует вступить в бой или обмануть хитростью; развлекательный тип игр, который можно выразить словами "Убей их всех!"; имитаторы (авто-, авиа -, спортивный и т.п.), которые позволяют попробовать свои силы в новых ситуациях.**

**Не подходят детям младшего школьного возраста из-за большой продолжительности по времени игры–стратегии. Основная цель – завоевание вражеских поселений, заключение необходимого союза, набор фиксированного количества очков, управление ресурсами, войсками, энергией и т.п.**

При неправильном подборе игровых программ, в частности основанных на агрессивности или чистой развлекательности, возможно, такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться в нежелании общаться с друзьями, заниматься учебой, общественной жизнью, в "уходе" в виртуальный мир компьютера. Поэтому для работы с детьми начальных классов целесообразно использовать именно логические игры.

Компьютерные игры позволяют не только реализовывать развивающие функции, но и решать задачи адаптации ребенка к жизни в современном информационном обществе.

Развивающее значение компьютерных игр для развития способностей младшего школьника очень велико. Применение компьютеров на уроке  создает эмоциональный настрой, это, в свою очередь, положительно сказывается на развитии детей.

Литература

1. Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс// Начальная школа. - 2008. - №1. - с.31-33.

2.  Колесникова Ю. А. Первое место  - компьютеру. //Начальная школа плюс До и После. – 2007. - №7. – С. 34 – 37.

3.  Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств. //Москва, НИИ школьных технологий. – 2005. – С. 54 – 112.

4.  Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. //Москва, «Народное образование». – 1998. – С. 114 – 119.