

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ

КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО

ВОЗРАСТА



В последнее время в практику работы учреждений образования все шире входят компьютерные игры в органическом сочетании с традиционными, способствуя

повышению качества образовательного процесса. Компьютерная игра, как и сюжетно-ролевая, является символично-моделирующей деятельностью. Действие, происходящее в ней, не реально, смыслы отдельных действий неясны без понимания правил и условностей игры. Это то, что роднит самодеятельную и компьютерную игры. Однако компьютерная игра имеет и специфические особенности. Во-первых, это игра в заранее заданных рамках. Перед ребенком ставится конкретная игровая задача, которую он должен решить, действуя в соответствии с заложенной в игру стратегией и используя заданный игровой материал.

Во-вторых, процесс решения игровых задач непрерывен. Ребенку, только что решившему одну игровую задачу, сразу же предлагается следующая. Как видно, функция целеполагания, постановки игровых задач в данном случае полностью регламентирована компьютерной игрой, элемент самостоятельной активности, творчества ребенка в рамках игры как бы выпадает. В этом заключается отрицательная сторона компьютерных игр в плане развития самостоятельности ребенка младшего школьного возраста.

В то же время использование компьютерных игр для развития детей, безусловно, имеет ряд достоинств. Они стимулируют непроизвольное внимание ребенка; если ребенок правильно решает игровую задачу, герои сказок и мультфильмов поощряют его, повышая его самооценку; играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать и прогнозировать

результат своих действий. Однако компьютерные игры сами по себе не в состоянии удовлетворить потребность ребенка в межличностном общении со сверстниками. Даже on-line игры основаны не на совместной деятельности, а на параллельном взаимодействии играющих: они находятся в общем игровом пространстве, но каждый предоставлен самому себе. Таким образом, в компьютерных играх утрачиваются богатство и разнообразие коммуникативных действий, чрезвычайная эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов. Выход из означенной ситуации заключается в том, что компьютерные игры должны выступать не столько средством накопления знаний, сколько средой «оперирования и обмена знаниями с другими людьми». Как известно, дети активно обсуждают новые компьютерные игры, свои достижения и промахи при выполнении трудных заданий, т.е. у них появляется новое направление общения, обогащается его содержание. При этом развивается детский словарь, дети легко и с удовольствием овладевают новой терминологией. Кроме того, компьютер, благодаря способности быстро и точно реагировать на действия ребенка, является для него «неким антропоморфным существом, вызывающим аффект, которому ребенок задает вопросы, недоумевает, сердится, восхищается...». Исследователи указывают, что компьютерные игры открывают идеальные возможности для социально значимых взаимодействий между парами, помогают преодолеть «социальную изоляцию» ребенка. Потребность в сотрудничестве появляется у детей тогда, когда они стремятся сохранить и продолжить игру, а собственных знаний и навыков не хватает для достижения цели. В этом случае плодотворна совместная деятельность: ребенок активно следит за действиями партнера, внимательно слушает его объяснения, прибегает к уточняющим репликам. Игровая деятельность, опосредованная компьютером, разворачивается как деятельность творческая. В ходе нее игроки вступают в речевое взаимодействие, направленное на преодоление проблемных ситуаций и ситуаций неопределенности, создаваемых в компьютерных играх.

Рассматривать компьютерные игры как особое средство развития речи детей позволяет и их специфика: компьютерные игры дают возможность каждому игроку активно участвовать в диалоге с виртуальными и с реальными партнерами. Коммуникативно-деятельностный подход как методологическая стратегия формирования коммуникативной компетентности у детей нацеливает педагогов на организацию деятельности, моделирующей разнообразные ситуации диалогического общения. Важно отобрать такие виды детских игр, каждая из которых может использоваться для решения задачи развития диалогической речи как средства коммуникации и в то же время способна к интеграции с другими играми.