

Научно-методическая работа в образовательной организации

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА РАЗВИВАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Моисеева Людмила Владимировна,

д-р пед. наук, профессор ФГБОУ ВО «УрГПУ»;

Михайлова Наталья Дмитриевна,

студент Институт педагогики и психологии детства,

ФГБОУ ВО «УрГПУ» УрГПУ,

г. Екатеринбурга

Аннотация. В статье приводятся показатели и критерии для проведения педагогической экспертизы развивающих экологических компьютерных игр для детей дошкольного возраста. Разработана методика ее проведения в условиях дошкольного образовательного учреждения. Приводятся результаты педагогической экспертизы известных развивающих компьютерных игр для детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: развивающие игры, экологическое воспитание.

PEDAGOGICAL EXAMINATION OF EDUCATIONAL COMPUTER GAMES FOR PRESCHOOL CHILDREN

Ludmila V. Moiseeva,

д-р пед. наук, FSBEI HE «UrSPU» professor;

Natalya D. Mikhailova,

Student of Institute of pedagogics and psychology of childhood,

FSBEI HE «UrSPU» student,

Ekaterinburg

Abstract. The article presents the indicators and criteria for carrying out pedagogical examination of educational environmental computer games for preschool children. The technique of its carrying out in the conditions of preschool educational institution is developed. The results of pedagogical expertise of known educational computer games for preschool children are presented.

Key words: educational games, environmental education.

Экологическое воспитание детей в процессе игры наиболее эффективно. Играя, ребенок выполняет весь комплекс умственных и практических действий, причем, не осознавая это как процесс преднамеренного обучения. [1, 6]

В 2015 году в Министерстве образования и науки РФ обсудили проведение психолого-педагогической экспертизы детских товаров. Участники заседания говорили о необходимости создания федеральной структуры исследовательских центров по экспертизе. Вместе с тем, и о проработке вопроса на региональном уровне. [7]

Оценка компьютерных игр предполагает оценку их основных свойств: дидактических возможностей, методического назначения, педагогической целесообразности, характера и особенностей предъявления учебной информации, психологической атмосферы игры, её обучающего,

Научно-методическая работа в образовательной организации

воспитательного и развивающего потенциала, степени интерактивности, особенностей организации диалога с пользователем [8]. Определено, в ходе педагогической экспертизы необходимо установить степень соответствия компьютерной игры предъявляемым к ней требованиям. В нашем исследовании содержание игры станет предметом экспертизы, а объектом – сама компьютерная игра.

Важно отметить такие параметры, которые входят в психолого-педагогическую экспертизу компьютерных игр, как *психологическая безопасность; соответствие санитарным нормам; развивающий потенциал, адекватность возрастной адресации, педагогическая значимость*. [3]. Содержание игры должно соответствовать принятым в обществе нормам и духовно-нравственным ценностям, что означает, игра не оказывает негативного влияния на морально-нравственное развитие, на воспитание культуры поведения дошкольника. Сюжет компьютерных игр для дошкольников должен иметь положительную нравственную направленность, исключается агрессивность, жестокость, насилие в поведенческих и эмоциональных реакциях, диалогах персонажей [4, 5].

Ключевым моментом экспертизы является оценка развивающего потенциала игры. Следует подчеркнуть, что под развивающим значением понимаются обучающие воздействия и тренировка умений.

В педагогическом словаре под компьютерными развивающими играми подразумеваются игровые программы для персональных компьютеров, имеющие обучающий и развивающий характер, которые расширяют кругозор детей и стимулируют их познавательный интерес [2].

Развивающие компьютерные игры экологического характера для дошкольников можно классифицировать на: ролевые, имитационные, соревновательные, игры-путешествия, дидактические. В процессе ролевых экологических игр, возможно, моделировать социальное содержание экологической деятельности. Например, целью ролевой игры «Строительство города» является формирование у детей представления о том, что строительство осуществляется только при условии соблюдения экологических норм и правил. *Соревновательные* экологические игры такие как: КВН, конкурсы, «Поле чудес», экологические викторины стимулируют активность их участников в приобретении и демонстрации экологических знаний. В экологических играх-путешествиях дошкольники «путешествуют» на дно океана или Северный полюс и т.д.

Для нашего исследования мы отобрали игры, предназначенные для работы на персональном компьютере. Большинство таких игр выпускаются для операционной системы Microsoft Windows, Linux. Мы выбрали игры «Мир вокруг нас», «Космос», «Климат», «Урожай», «Построй город», «Карта», «Лото растений» и др. и провели педагогическую экспертизу по разработанной методике. Рассмотрим подробно ход исследования и результаты на примере игры «Путешествие Лунтика к пруду».

Научно-методическая работа в образовательной организации

Игра-путешествие «Лунтик познает мир» с главным персонажем современной детской субкультуры состоит из двух частей. Первая часть, «Путешествие Лунтика к пруду», знакомит участника игры с водно-прибрежной экосистемой нашего края – прудом. Вторая часть, «Путешествие Лунтика в лес» – с экосистемой леса. В первой части даются понятия об объектах живой природы, населяющие пруд. Это животные, обитающие в пруду: мелкие и крупные рыбы: карась, щука, сом; водоплавающая птица – лебедь, водоплавающий зверь – бобр, а также влаголюбивые растения, растущие около пруда: камыш и в пруду: водоросли, ряска, кувшинка, лилия.

В ходе исследования содержания игры, мы определили качественные и количественные показатели и критерии.

1. Конструктивизм: примеры имеют положительный характер, содержание игры – психологически безопасно. Итоговый показатель 10.

2. Научность: грубых ошибок: экологических, географических, биологических нет. Все перечисленные живые объекты экосистемы имеют место быть. Итоговый показатель – 9.

3. Доступность: сложные научные термины не употребляются, понятия об объектах излагаются в доступной форме в соответствии с возрастной категорией детей. Итоговый показатель – 10.

4. Гуманистичность: прослеживается уважительное отношение к объектам природы. Дополнение: в содержание игры можно включить сообщения в плане, чем можно подкормить лебедя. Итоговый показатель – 9.

5. Системность: каждое понятие об объекте формируется обособленно. Взаимосвязь не прослеживается, но в содержании данной игры это допустимо. Итоговый показатель – 8.

6. Прогностичность: нет элементов по формированию умений прогнозировать свои действия по отношению к окружающей среде. Взаимосвязи в экосистеме выражены в средней степени. Дополнение: добавить в описание каждого объекта, чем питается; объяснить, как сохранить объекты экосистемы (не вырубать много деревьев, не загрязнять пруд). Итоговый показатель – 7.

7. Интеграция: не содержит элементов интеграции, т.е. нет синтеза экологического содержания с содержанием из других областей наук. Показатель дополнительный, не является основным. Итоговый количественный показатель – 8.

8. Регионализм: не содержит информацию о глобальных проблемах экологии. Итоговый показатель – 10.

9. Краеведение: содержит характерные особенности своего региона, приведены примеры объектов живой природы нашего края. Итоговый показатель – 10.

10. Адресованность: показатель критерия соответствует адресации возрастной категории детей 5 лет. Итоговый полученный количественный показатель равен 10.

Научно-методическая работа в образовательной организации

11. Время контроль: по продолжительности времени игровой процесс занимает не более 10 мин. Итоговый показатель равен 10.

Анализируя полученные данные, мы установили, что содержание и качество игры «Путешествие Лунтика к пруду» соответствует педагогическим требованиям экологического характера. Игра допускается для образовательной деятельности в ДОУ. Но знак качества «Эко-игра ДОУ» не присваивается, так как один из качественных показателей «прогностичность» не набрал 10 баллов. Оценка игры «среднее качество игры». Допущена.

Игра «*Мир вокруг нас*» ориентирована на детей младшего возраста. Задача игры: определить место животных, предметов и людей в окружающей обстановке. Для этого необходимо распределить предложенные изображения между двумя картинками, на которых представлены различные природные системы. Игра «Мир вокруг нас» может быть как часть модели взаимосвязей в экосистемах. Игра в наглядной форме демонстрирует взаимосвязь в экосистеме. Оценка игры «средний уровень качества». Рекомендована.

В игре «*Космос*» ребенок должен собрать вещи, необходимые для путешествия на планеты Горы, Пустыня, Океан и Льды. Для того, чтобы правильно подобрать необходимые предметы, он должен понимать, что характерно для климата каждой из планет. Оценка игры «низкий уровень качества». Не рекомендована.

В игре «*Климат*» девочка и мальчик совершают кругосветное путешествие, останавливаясь в разных климатических зонах. Задача ребенка определить, какое животное живет в том или ином климате. Дошкольник знакомится с природой различных климатических зон Земли. Оценка игры «высокое качество игры». Игра рекомендована. Отмечена знаком «Эко-игра ДОУ».

В игре «*Построй город*» ребенку нужно разместить различные здания, учитывая рельеф местности. При сооружении зданий ему нужно учитывать возможное извержение вулкана, наводнение. Оценка игры «среднее качество игры». Допущена.

В игре «*Карта*» ребенок учится находить условные обозначения различных природных объектов, соотнося реальные их изображения с заместителями разной степени обобщенности. Знание этих обозначений поможет ребенку совершить путешествие. Оценка игры «низкий уровень качества». Не рекомендована.

В игре «*Лето растение*» ребенок должен выбрать из предложенных изображений цветов и плодов деревьев и кустарников тот, который подходит к изображенному в центре экрана растению. Оценка игры «среднее качество». Допущена.

Игра «*Урожай*». Чтобы вырастить и собрать урожай, посадить озимые, сделать запасы зерна на весну на случай гибели озимых, надо умело управлять явлениями природы (дождь, снег, солнце), влияющими на урожай. В этой игре все происходящие явления и события взаимосвязаны и моделируют

Научно-методическая работа в образовательной организации

взаимозависимость природных процессов. Оценка игры «средний уровень качества». Допущена.

В игре *«Волшебное колесо»*, которая познакомит детей с дикими и домашними животными. Перед детьми расположен барабан, разделённый на 10 секторов, на которых нарисованы различные звери или птицы. Колесо крутится, словно в настоящей игре *«Поле чудес»*, и каждый раз выпадает какой-либо сектор. Ребенку нужно угадать, каким является животное рядом со стрелочкой: диким или домашним, а затем выбрать правильный ответ с помощью компьютерной мышки. Для домашних животных нужно выбирать картинку с домиком, а для диких, соответственно, с лесом. Игра будет пройдена, когда ребенок определит тип каждого животного, расположенного на барабане. Оценка игры «высокий уровень качества». Рекомендована. Отмечена знаком «Эко-игра ДОУ».

Игра *«Назови, одним словом»*. Её цель: классификация растений и животных по общим видам к своей группе (птицы, деревья, домашние животные, фрукты и овощи и т.д.), развитие активности, воспитание экологической культуры, привитие любви к природе. Краткое описание: игра состоит из 12 слайдов. Игру ведет рыбка. Дети самостоятельно должны сами назвать картины одним словом. Игра предназначена для детей 4-5 лет. Оценка игры «среднее качество». Допущена.

Игра *«Кто я?»* рассчитана для детей 4-5 лет. Игру ведет Белоснежка. Дети должны называть цвет и названия фруктов. Нажимая картинки с изображениями фруктов, дети должны повторить слово. Использована мелодия «Летнее утро». Оценка игры «низкий уровень качества». Не рекомендована.

Игра *«Четвертый лишний»*. Цель игры состоит в том, чтобы научить детей выделять в предметах их существенные признаки и делать на этой основе необходимые обобщения активизировать предметный словарь, развивать логическое мышление. Ведет игру Вини-Пух. Дети самостоятельно находят лишнее из картин и объясняют почему. Например: среди овощей есть одна картина с изображением фрукта. Игра предназначена для детей 4-5 лет. Оценка игры «низкий уровень качества». Не рекомендована.

Игра *«Рулимоны»*. Игроки присутствуют в игре «Рулимоны» в виде забавных персонажей – рулимонов. Перемещение в Рулимони возможно только при помощи экологического средства для передвижения: скейтборде. Автопарк Рулимони время от времени пополняется новыми видами личного транспорта, и в будущем, имея желание и возможности, можно расширять свой автопарк и менять средства для передвижения. За успехи при прохождении всех мини-игр пользователи получают очки мастерства. Игровые монеты могут каждый день находить в волшебных сундучках на Зелёной аллее. При желании, каждый игрок может докупить ауро, обменяв золотые ключи на игровые монеты. Кроме ауро, игроки могут награждаться различными наградами, званиями или предметами. Оценка игры «низкий уровень качества». Не рекомендована.

Научно-методическая работа в образовательной организации

Мини-игры – «*Толик в деревне*», «*Толик на озере*» позволяют познакомиться со многими животными; в доступной форме узнать много нового об окружающей среде. Данные мини-игры развивают представления о самоценности природы, способствуют эмоциональному положительному отношению к ней, выработке первых навыков экологически грамотного и безопасного поведения в природе. Оценка «высокий уровень качества». Рекомендованы. Отмечены знаком «Эко-игра ДОУ».

Игра «*Познавательные приключения животных*» знакомит детей в виде путешествий с жизнью растений и животных в различных климатических зонах. Оценка игры «высокий уровень качества». Рекомендована. Отмечена знаком «Эко-игра ДОУ».

Большинство рассмотренных нами игр имеют не экологическое, а ознакомительное с природой содержание. В связи с этим, отобрать для включения в образовательный процесс по экологическому направлению достаточное количество игр не представилось возможным. Достаточно сложно включить компьютерные игры в образовательный процесс в виду того, что к некоторым изучаемым темам сложно подобрать соответствующие игры. Использованию компьютерных игр в учебном процессе должна предшествовать их четкая систематизация [9]. Воспользовавшись данной методикой, мы провели анализ компьютерных игр. Установили, какие игры соответствует предъявляемым педагогическим требованиям. Игры, прошедшие экспертизу и получившие среднюю или высокую оценку качества будут включены нами в образовательный процесс в экологическом направлении, как одно из средств обучения детей старшего дошкольного возраста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белоусова, Р.Ю. Информационные технологии в экологическом воспитании детей [Текст] / Р.Ю. Белоусова // *Образование и саморазвитие*. – 2014. – № 3. – С. 45-51
2. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь [Текст] – Б. М. Бим-Бад. – М.: Большая российская энциклопедия, 2014. – 430 с.
3. Гершунский, Б.С. Компьютеризация в сфере образования: Проблемы и перспективы [Текст] / Б.С. Гершунский, – М.: Педагогика, 2014. – 264 с.
4. Горвиц, Ю.М. Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях? [Текст] / Ю.М. Горвиц // *Информатика и образование*. – 2015. – № 8. – С. 30-39.
5. Коркина, А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ [Электронный ресурс] / А.Ю. Коркина. // *Психологическая наука и образование*. 2012, № 3. – URL: <http://psyjournals.ru/psyedu/2008/n3/Korkina.shtml> (дата обращения 19.08.2017).
6. Моисеева, Л. В. Педагогическая экспертиза качества естественнонаучного и экологического образования в период детства [Текст]: учеб. метод. пособие / Л. В. Моисеева, О. Н. Лазарева. – Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург: [б. и.], 2017. - 339 с.
7. Приказ Минобрнауки России от 05.10.2007 № 272 «О признании утратившим силу приказа Минобрнауки России от 26 июня 2000 года № 1917 "Об экспертизе настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений для детей» [Электронный ресурс] – URL: <http://docs.cntd.ru/document/902077881> (дата обращения 01.07.2017).

Научно-методическая работа в образовательной организации

8. Сорока, О.Г. *Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр [Текст] / О.Г. Сорока // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Педагогические науки. – 2015. – № 11. – С. 22-29.*

9. Скуратова, К. В. *Ребенок и компьютер [Текст] / К. В. Скуратова // Ребенок в детском саду. – 2016. – № 4. – С. 36-45.*