

УДК 373.24

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОЗНАКОМЛЕНИИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ТРУДОМ ВЗРОСЛЫХ

<sup>1</sup>Бичева И.Б., <sup>1</sup>Грахова Н.Е., <sup>1</sup>Новикова Е.Н., <sup>2</sup>Автамонова О.В., <sup>2</sup>Раскатова С.И.

<sup>1</sup>ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина»,  
Нижегород, e-mail: irinabicheva@bk.ru;

<sup>2</sup>МБДОУ «Детский сад № 16», Нижегород, e-mail: oavtamonova@mail.ru

В статье проводится научно-теоретический и методический анализ проблемы ознакомления старших дошкольников с трудом взрослых. Авторами сделан вывод о влиянии процесса ознакомления с трудом взрослых на формирование у старших дошкольников личностных качеств, развитие психических процессов и предпосылок учебной деятельности. Выделены методы ознакомления старших дошкольников с трудом взрослых. Особое внимание обращается на использование компьютерных дидактических игр. Определены обучающие и игровые задачи для старших дошкольников, решаемые с помощью данных видов игр, игровые правила их проведения. Авторы подчеркивают, что интерактивный характер компьютерных дидактических игр вызывает у детей особый настрой и усиливает стремление к познанию. Данная позиция подтверждается сравнительными результатами исследования на основе диагностической беседы «Что такое профессия». В ходе беседы с детьми выясняли, какие они знают профессии, им предлагалось рассказать, какими инструментами труда пользуется человек названной профессии и объяснить процесс работы. У детей экспериментальной группы на контрольном этапе исследования выявлена положительная динамика сформированности представлений о труде взрослых по всем исследуемым параметрам. У детей контрольной группы значимых изменений не произошло. Рассматривая компьютерную дидактическую игру как одно из информационных средств ознакомления с трудом взрослых, авторы подчеркивают роль самообразования и методической работы в дошкольных образовательных организациях по системному освоению педагогами ИКТ-технологий для детей дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** дошкольное образование, старший дошкольник, ознакомление с трудом взрослых, ИКТ-технологии, компьютерные дидактические игры

## THE USE OF COMPUTER DIDACTIC GAMES IN INTRODUCING SENIOR PRESCHOOLERS WITH THE WORK OF ADULTS

<sup>1</sup>Bicheva I.B., <sup>1</sup>Grakhova N.E., <sup>1</sup>Novikova E.N., <sup>2</sup>Avtamonova O.V., <sup>2</sup>Raskatova S.I.

<sup>1</sup>Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, e-mail: irinabicheva@bk.ru;

<sup>2</sup>Kindergarten № 16, Nizhny Novgorod, e-mail: oavtamonova@mail.ru

The article provides a scientific, theoretical and methodological analysis of the problem of familiarizing older preschoolers with the work of adults. The authors made a conclusion about the influence of the process of familiarization with the work of adults on the formation of personal qualities in older preschoolers, the development of mental processes and prerequisites for educational activity. The methods of familiarizing older preschoolers with the work of adults are highlighted. Particular attention is paid to the use of computer didactic games. The educational and game tasks for older preschoolers, which are solved with the help of these types of games, and the game rules for their conduct, have been determined. The authors emphasize that the interactive nature of computer didactics evokes a special mood in children and enhances the desire for knowledge. This position is confirmed by comparative research results based on the diagnostic conversation «What is a profession». During the conversation, the children were asked what professions they knew, they were asked to tell what tools a person of the named profession uses and explain the process of work. In the children of the experimental group, at the control stage of the study, a positive dynamics of the formation of ideas about the work of adults in all the studied parameters was revealed. There were no significant changes in the children of the control group. Considering a computer didactic game as one of the means of acquaintance with the work of adults, the authors emphasize the role of self-education and methodological work in preschool educational organizations for the systematic mastering of ICT technologies by teachers for preschool children.

**Keywords:** preschool education, senior preschooler, familiarization with adult labor, ICT technologies, computer didactic games

Приобщение детей дошкольного возраста к трудовой деятельности и формирование представлений о разных профессиях рассматривается как одно из актуальных направлений их социально-познавательного и коммуникативного развития, приобретения опыта социально-эмоционального взаимодействия [1]. В процессе организации данной работы создаются условия для успешного решения образовательных,

развивающих и воспитательных задач: дети не просто овладевают представлениями о профессиях, но, что важно, у них воспитывается определенное отношение к разным видам труда, понимание значимости труда для человека и общества, формируются необходимые трудовые умения и навыки.

Задачи, содержание, технологии, формы и методы ознакомления дошкольников с трудом взрослых, конкретизированные

соответственно возрастному этапу развития ребенка, включены во все комплексные программы дошкольного образования и достаточно широко представлены в исследованиях [2, 3]. Учеными обосновывается значение системного и последовательного формирования у детей представлений о людях конкретной профессии, необходимость изучения личностных качеств человека труда, трудовых процессов и особенностей создания продуктов трудовой деятельности и др. Современные исследования акцентируют важность формирования у дошкольников необходимых и достаточных знаний о специфике профессий, востребованных в конкретном регионе, а также развития понимания, что только специалист-профессионал способен к высоким трудовым достижениям, а для этого следует много и упорно учиться. Данный контекст позволяет рассматривать исследуемую проблему с иной точки зрения – с позиции ранней профессионализации, начало которой приходится на старший дошкольный возраст [4].

Рассмотренные положения актуализируют поиск эффективных средств формирования у детей представлений о конкретных профессиях, систематизации знаний о видах труда, развития способности к изучению наблюдаемого трудового процесса, умения определять свое отношение к труду, воспитания уважения к разным видам трудовой деятельности человека и др. В этой связи выделим две позиции.

Во-первых, учитывая ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, а именно игровую, ознакомление с трудом взрослых эффективнее всего осуществлять в процессе организации разных видов игр [5]. В старшем дошкольном возрасте на основе развития внеситуативно-делового общения дети чаще включаются в игры с правилами, разнообразностью которых являются дидактические игры, отличительной особенностью которых является наличие обучающей и игровой задачи, реализуемой в активной форме [6].

Во-вторых, современные условия развития дошкольного образования характеризуются повышением роли информационно-коммуникативных технологий (далее – ИКТ-технологий), что соответствует тенденциям информационного развития общества [7]. Поэтому применение ИКТ-технологий в общей системе профессиональной деятельности педагога дошкольного образования и конкретно при ознакомлении с трудом взрослых позволяет придать образовательному процессу необходимую открытость, гибкость и целенаправленность. В то же время в практике работы педагогов дошкольных

образовательных организаций использованию ИКТ-технологий при ознакомлении старших дошкольников с трудом взрослых не уделяется должного внимания.

В этой связи по-новому видится организация обучающей игровой деятельности, а именно, как активная разработка и внедрение компьютерных дидактических игр, стимулирующих «самостоятельную познавательную деятельность, нацеленную на знакомство с трудом и профессиями» [8, с. 118].

Цель исследования – обоснование возможностей компьютерных дидактических игр в ознакомлении старших дошкольников с трудом взрослых.

Материалы и методы исследования – анализ, систематизация и обобщение научной литературы по проблеме исследования, педагогический эксперимент.

### Результаты исследования и их обсуждение

Дети дошкольного возраста довольно активно включаются в выполнение заданий, заданных условиями компьютерной дидактической игры. Их привлекает возможность проявить свою самостоятельность, почувствовать себя взрослыми, разыграть новые роли (дизайнера, проектировщика, музыканта). В таких видах игр эти возможности широко представлены. Рассматривая процесс ознакомления старших дошкольников с трудом взрослых с позиции ранней профессионализации, считаем, что компьютерные дидактические игры соответствующей направленности способствуют решению комплекса образовательных, воспитательных и игровых задач.

*Образовательные и воспитательные задачи* ставит педагог:

- формирование и обогащение представлений о разных профессиях, назначении используемых орудий и предметов труда, трудовых действиях и процессах в конкретной профессии;
- создание оптимальных условий для развития речевой активности детей, умения составлять рассказы о той или иной профессии, ее особенностях, людях данной профессии;
- развитие памяти, внимания, логики мышления, умения работать по инструкции;
- воспитание уважительного отношения к людям разных профессий;
- развитие понимания важности любой профессии, др.

*Игровые задачи в компьютерной дидактической игре* реализуют дети:

- составить изображение из пазлов, выбирая те, которые соответствуют заданной профессии;

– высказать свои предположения, отвечая на проблемный вопрос (например, «Кем работает этот человек, который использует в работе изображенные на картинке предметы?»);

– отгадывать загадки или ребусы, др.

Подчеркнем, что игровые действия в компьютерной дидактической игре соотносимы с учебными действиями и могут состоять из одной или нескольких операций: отвечать на вопросы, собирать пазл, рассказывать, подбирать картинки, называть профессии или орудия труда, выбирать профессию по нескольким признакам и пр.

При разработке компьютерных дидактических игр по ознакомлению старших дошкольников с трудом взрослых нами учитывались рекомендации О.Г. Сороки, которые определяют критерии и показатели дидактических значимых компонентов игры [9]:

– название дидактической игры отражает направление педагогической деятельности: «В мире профессий», «Все профессии нужны», «Выбираем профессию», «Профессия: город – село», «Кем работает мама?», «Кому без них не обойтись?», «Кому что нужно?», «Угадай профессию», «Учитель»;

– дидактическая задача предполагает ознакомление детей с трудом взрослых, а именно, с предметами, процессом, результатами труда;

– игровая задача мотивирует детей на познание такой сферы действительности, как труд взрослых, и отвечает их интересам;

– содержание игры посилено детям и активизирует их познавательную активность в области трудовой деятельности взрослых, позволяет применить свои знания и умения в практической деятельности;

– игровые правила определяют требования к игрокам, пути достижения цели и условия завершения игры;

– игровое действие в компьютерной игре выполняется детьми с виртуальным игровым материалом (картинками с изображением людей разных профессий, их орудий, процесса и результатов труда);

– игровой материал соответствует требованиям необходимости и достаточности (3–4 картинки на одном слайде), изображения на картинках, в том числе стилизованных, яркие, выразительные, реалистичные;

– интерактивность игры обеспечивается возможностями для ребенка изменить параметры игровой среды (отдельных частей игры), выбрать способ управления производимыми на экране действиями.

Дети достаточно быстро усваивают содержание компьютерной дидактической игры. Так, в одном случае деятельность детей заключалась в том, чтобы рассмо-

треть предлагаемые на экране картинки и описать их содержание (какие предметы труда видят, что делают с помощью этих предметов труда, где происходит действие, что является результатом труда), высказать предположение о том, кем трудится мама (или другой человек), у которой (которого) есть то, что изображено на картинках слайда. В другой игровой ситуации дети отгадывали загадки о представителе какой-либо профессии, необходимых атрибутах трудовой деятельности, определяли гендерную принадлежность профессии, собирали пазл из четырех-пяти частей. В третьей игровой ситуации дети, видя на экране изображение мальчика или девочки (по отдельности, вместе), размышляли, мужская это профессия или женская, могут ли в данной профессии работать и мужчина, и женщина, др.

Перед проведением компьютерной дидактической игры по ознакомлению с трудом взрослых, с детьми обсуждались игровые правила, соблюдение которых является обязательным для всех участников:

– собирать картинку можно лишь после того, как будут внимательно рассмотрены все детали и высказаны доказательные предположения об изображенных профессиях (одежде, предметах труда);

– выбор городской профессии осуществляется с помощью синего кружка, выбор сельской профессии осуществляется с помощью зеленого кружка;

– внимательно слушать, выполнять задания: отгадывать загадки, делать выбор (между мужской или женской профессией, собирать пазл) только после речевого ответа и т.д.

В процессе проведения компьютерных дидактических игр по ознакомлению старших дошкольников с трудом взрослых мы обратили внимание, что детей привлекает их интерактивный характер, который проявляется в следующих возможностях для каждого ребенка:

– можно проверить правильность своих предположений за счет прикосновения к экрану (или наведения курсора) и активации изображения, которое дети собрали;

– можно перемещать изображения вниз/вверх слайда (к мальчику или девочке), кружков (синие кружки перемещаются к городским профессиям, зеленые – к сельским);

– можно услышать звуковой сигнал, подтверждающий правильность выполнения игрового действия; др.

Следует подчеркнуть такое преимущество компьютерных дидактических игр, в том числе по ознакомлению с трудом взрослых, как осуществление детьми самооценки, что в старшем дошкольном возрас-

те весьма значимо в социально-личностном становлении ребенка. Например, в предлагаемых нами играх, если ребенок ошибался, то изображение либо исчезало с экрана, либо вращалось или просто не открывалось.

Контроль педагога за исполнением игровых действий детьми осуществлялся на основе методов стимуляции детской деятельности (поощрение, пример, проявление радости в случае правильного выполнения игровых действий, др.).

Эффективность ознакомления старших дошкольников с трудом взрослых с использованием компьютерных дидактических игр подтверждается сравнительными результатами исследования, для которого была разработана диагностическая беседа «Что такое профессия», включающая вопросы: Назови, какие ты знаешь профессии? Что ему (ей) нужно для работы? Что делает человек этой профессии? Какие орудия труда использует человек данной профессии?

Диагностика сформированности представлений о труде взрослых у старших дошкольников проводилась на базе МБДОУ «Детский сад № 16» г. Нижнего Новгорода. В исследовании участвовали 24 воспитанника 5–6 лет.

Для оценки сформированности представлений о труде взрослых предлагается три уровня (рисунки).

го 6 профессий (врача, продавца, повара, шофера, няни, парикмахера), то в контрольном эксперименте круг представлений о профессиях взрослых расширился до 27 наименований с учетом региональной направленности.

Увеличилось среднее число называемых каждым ребенком орудий труда с 3,8 до 16. Кроме перечисления отдельных орудий труда (у учителя – мел, указка, тетради, доска; у парикмахера – кресло, шампунь, ножницы и т.д.), большинство детей стали использовать слова-обобщения (у музыканта – музыкальные инструменты, у строителя – специальные строительные инструменты). Также увеличилось среднее число называемых каждым ребенком процессуальных трудовых действий по профессии с 2,7 до 9. При описании трудового процесса дети стали активнее применять обобщающие суждения: «Врач лечит людей и проверяет здоровье», «Спасатель спасает людей из беды», др.

В контрольной группе у детей значимых различий по сравнению с констатирующим этапом не выявлено: высокий уровень не изменился, незначительно повысился средний и уменьшился низкий уровень.

### Заключение

Проведенный теоретико-методический анализ позволяет утверждать, что применение компьютерных дидактических игр

#### Высокий уровень

- представления о труде взрослых сформированы: ребенок самостоятельно дает разнообразные, полные, точные ответы; имеет четкое представление о профессиях, орудиях труда, процессе работы

#### Средний уровень

- представления о труде взрослых находятся в стадии формирования: ребенок дает ограниченное число ответов, называет не более 1–3 профессий и 1–3 орудий труда, процесс труда может объяснить только с помощью взрослых

#### Низкий уровень

- представления о труде взрослых не сформированы: ребенок дает неправильные ответы, затрудняется назвать профессии, путает орудия труда, не имеет представлений о процессе труда

### *Характеристика уровней сформированности представлений о труде взрослых у старших дошкольников*

Результаты контрольного эксперимента показали положительную динамику сформированности у старших дошкольников представлений о труде взрослых в экспериментальной группе. Обобщенные данные по всем исследуемым параметрам свидетельствуют, что, по сравнению с констатирующим экспериментом, рост высокого уровня составил 3,4 раза, средний уровень увеличился в 4,6 раз, низкий уровень не выявлен. Если на начальном этапе дети называли все-

придает процессу ознакомления старших дошкольников с трудом взрослых необходимую информационную насыщенность и интерактивность. В этом смысле проявляется воспитательно-образовательный и развивающий эффект данного вида игр. В процессе выполнения заданий дети:

– приобретают новые знания, проявляя активность, аккуратность, внимательность, самостоятельность и ответственность, что свидетельствует о развитии ценностно-

мотивационной, познавательной и волевой сферы ребенка;

– овладевают умениями выполнять работу в соответствии с правилами, по инструкции, представленным образцам, делать выбор, решать проблемы, что характеризует развитие предпосылок учебной деятельности [10];

– осваивают способы конструктивного взаимодействия и сотрудничества в процессе совместного участия в компьютерной дидактической игре, учатся размышлять, «примеряют» на себя ту или иную профессию. Результатом становится понимание ребенком значения трудовой деятельности, мотивов выбора профессии.

Поскольку компьютерная дидактическая игра является одним из информационных средств ознакомления с трудом взрослых, педагогам необходимо системно осваивать ИКТ-технологии для детей дошкольного возраста, что повышает роль самообразования и методической работы в дошкольных образовательных организациях [11, 12].

#### Список литературы

1. Радина Е.И. Ознакомление детей с трудом взрослых. Воспитание дошкольников в труде / Под ред. В.Г. Нечаевой. М.: Проспект, 2014. 325 с.
2. Козлова С.А. Труд как средство социального развития детей дошкольного возраста // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. 2020. № 3. С. 5–7.
3. Червинская О.Ю., Удина Е.Н. Историко-педагогический аспект ознакомления дошкольников с трудом взрослых // Тенденции развития науки и образования. 2021. № 77–2. С. 113–119.
4. Белова Е.Е., Ханова Т.Г. Необходимость ранней профориентации в дошкольном возрасте // Педагогический вестник. 2020. № 16. С. 4–6.
5. Шанц Е.А. Роль игровой деятельности в ознакомлении дошкольников с трудом взрослых // Вестник Шадринского государственного педагогического института. 2016. № 1 (29). С. 58–63.
6. Родыгина З.С., Савинова С.В. Развитие представлений о профессиях у старших дошкольников в процессе дидактической игры // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2021. № 2 (50). С. 152–157.
7. Малужко Е.Ю., Лизунков В.Г. Система электронного образования как инструмент повышения конкурентоспособности специалиста в условиях цифровой экономики // Вестник Мининского университета. 2020. Т. 8. № 2. С. 3.
8. Ханова Т.Г., Ермолаева Е.В. Ознакомление детей старшего дошкольного возраста с миром профессий через использование компьютерных игр // Воспитание как стратегический национальный приоритет. Международный научно-образовательный форум. Екатеринбург, 2021. С. 114–119.
9. Сорока О.Г. Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Педагогические науки. 2010. № 11. С. 22–25.
10. Бичева И.Б., Мамсина А.А. Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста // Мир педагогики и психологии. 2019. № 10 (39). С. 29–35.
11. Бичева И.Б., Мелентович А.В., Десятова С.В. Методическая работа как условие профессионального развития педагога дошкольного образования // Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 58–4. С. 33–36.
12. Яркова Д.Д., Мухина Т.Г., Малинин В.А., Сорокумова С.Н. Развитие творческого потенциала педагога в условиях деятельности федеральной инновационной площадки «Педагогическое лидерство» // Вестник Мининского университета. 2020. Т. 8. № 2. С. 14.