УДК 373.2

В.В. Чаевская

МБДОУ «ДСОВ № 135», г. Братск

## Компьютерная игра как средство воспитания и обучения дошкольников

Ключевые слова: компьютерные технологии, развивающая среда, познавательная активность детей, компьютерная игра, повышение качества дошкольного образования.

В статье исследован вопрос о роли компьютерных игр как одной из форм компьютерных технологий, в воспитании и обучении детей дошкольного возраста. В новейших условиях решение задач гуманизации процесса воспитания   
и обучения, охраны и укрепления психического и физического здоровья детей,   
их полноценного развития, формирования стойкой мотивации и произвольных познавательных интересов невозможно без создания современной предметно-развивающей среды. В последнее время на помощь воспитателю и его воспитанникам приходят информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) и, в частности, компьютерные игры. В описании приведены требования и классификация компьютерных игр, длительность и рекомендуемое время при работе на компьютере детей дошкольного возраста.

V.V. Chaevskaya

Pre-school education institution of general type № 135, Bratsk

## Computer game as a tool of pre-school children’s upbringing and training

Keywords: computer technologies, developing environment, cognitive activity of children, computer game, to improve pre-school education quality.

In the article, the issue on the role of computer games as one of the forms of computer technologies in teaching and training pre-school children is investigated. Under new conditions, solving the problems of humanization of the education and training process, children’s mental and physical health protection and promotion, their comprehensive development, shaping lasting motivation and free cognitive interests are impossible without developing the modern subject-enriching environment. Recently, the teachers and their pupils have resorted to the information and communication technologies (ICT), the computer games in particular, to facilitate the learning process. The description provides the requirements and computer games classification, their length and the recommended time to work with computer for pre-school children.

Текст статьи [1]. Текст статьи. Текст статьи.

Литература

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы   
и технологии (уровень бакалавриата), утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 марта 2015 г. № 219. [Электронный ресурс] // Правовая система «Консультант+». URL: https://www.consultant.ru/ document/cons\_doc\_LAW\_177552/ (дата обращения: 15.01.2016).

2. Косякова В.В. Стратегия выживания промышленного предприятия в тур-булентной среде // Труды Братского государственного университета. Серия: Экономика и управление. 2015. – Т.1. – С. 222–226.

3. Маленкова И.Н., Харитонова П.В. Теоретические и прикладные аспекты формирования качества рабочей силы // В сборнике: Актуальные вопросы экономи-ки региона: анализ, диагностика и прогнозирование. Материалы V Международной студенческой научно-практической конференции. Нижегородский филиал МИИТ; ред. Н.В. Пшениснов. Нижний Новгород, 2015. – С. 65–67.

4. Балалайкин К.А. Интеллектуальная игра как средство активизации познавательной деятельности учащихся. [Электронный ресурс]. URL: http:// [www.bibliofond.ru/view](http://www.bibliofond.ru/view) (дата обращения: 18.01.2016).

5. Патрусова А.М. Теоретические основы управления качеством высшего образования : монография. – Братск: ФГБОУ ВПО «БрГУ», 2013. – 86 с.

6. Друкер П. Эффективный управляющий / пер: А. Мкервали. М.: 2004. [Электронный ресурс] // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 27.09.2010. URL: http://gtmarket.ru/laboratory/basis/4976 (дата обращения: 15.12.2014).

7. Елиферов В.Г., Репнин В.В. Процессный подход к управлению. Моделирование бизнес-процессов. – М.: РИА «Стандарты и качество», 2004. – 408 с.

8. Тагути Г., Фадке М. Оптимальное проектирование как техника качества // Методы менеджмента качества. 2003. № 9. – С. 27–35.