**Игровые компьютерные технологии в профессиональной деятельности педагога-логопеда**

*Лутовинова А.М.*

*Магистр по направлению «Педагогическое образование»*

*ФГАОУ ВО «БФУ им. Канта»*

*Калининград, Россия*

[*lutovinova.asya@yandex.ru*](mailto:lutovinova.asya@yandex.ru)

*Научный руководитель – д.п.н., профессор Рудинский. И.Д.*

В настоящее время следует сделать так, чтобы ребенок развивался

Применение дидактической игры в качестве средства обучения обладает рядом достоинств. С одной стороны, решается конкретная дидактическая задача, то есть изучается новый либо повторяется и закрепляется пройденный материал, осуществляется формирование умений и навыков, которые позволяют использовать полученные знания на практике. С другой стороны, дидактические игры направлены на формирование таких качеств личности, как наблюдательность, внимание, память, а также развивается мышление, выявляются творческие наклонности детей [1].

По нашему мнению, представляется наиболее целесообразным применение в образовательном процессе компьютерных игр, основанных на стратегии так называемого кооперативного взаимодействия, состоящего в сотрудничестве двух и более игроков для совместного решения поставленной задачи и достижении лучшего результата. [4].

Современный мир предъявляет высокие требования к личности человека. Желательно, чтобы дети развивались гармонично во всех сферах жизни. Дети воспринимают игру, как одно из главных средств для познания окружающей среды и самую привлекательную форму деятельности. Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Особое внимание уделяется социализации ребенка, для которого важно своевременное выявление и устранение значимых языковых ошибок и погрешностей, поскольку они влияют на общее интеллектуальное развитие, социальную активность и поведение детей.

Особый класс дидактических игр образуют компьютерные игры, направленные на достижение определенной образовательной цели. Особенностью такой игры является наличие искусственного игрока, который не только выступает в роли помощника ребенка, но и отвечает за моделирование игровой ситуации и контроль над ходом игры.

Чтобы компьютерная игра могла быть отнесена к дидактическим средствам, она должна обладать рядом специфических свойств:

* В игре должен быть смысл. Идеи, принципы и ценности, которые составляют основу игры, должны нацеливать игрока на достижение максимального образовательного результата.
* Результат игры должен быть педагогическим, развивающим и воспитательным;
* Система оценивания результатов игры должна учитывать и отражать степень достижения педагогической цели;
* Моделируемые игровые ситуации должны быть направлены на решение конкретных дидактических задач;
* Модель поведения компьютерного героя игры должна отражать его роль как участника образовательного процесса.

Для оценивания содержимого дидактически важных компонентов игровых технологий должны использоваться следующие критерии:

* Играбельность как мотивационный компонент. Основное внимание должно уделяться поддержанию интереса ребенка не просто к участию в игре, а к достижению ее дидактической цели. Основываясь на этом критерии, мы можем оценивать стимулирующий эффект игры в аспекте его положительного влияния на эмоциональное состояние и психофизиологические качества ребенка;
* Контентный компонент. Показатели, используемые в этом критерии, предназначены для оценивания реалистичности моделирования игрового мира. Содержание должно быть интересным, привлекающим внимание ребенка, но при этом обязательно способствовать решению тех образовательных задач, на которые направлена игра;
* Процессуальный компонент. В состав этого критерия входят показатели, которыми характеризуется игровой процесс и организация взаимодействия игрока с игровой средой. Здесь важно, чтобы между ребенком и компьютерным героем игры было полное взаимопонимание, а именно, ребенок должен четко понимать, что предстоит в каждой игровой ситуации.
* Регулирующий компонент. Для оценки этого критерия используется ряд индикаторов, которые контролируют действия игрока-обучающегося. В частности, ребенок не должен выходить за установленные временные и иные рамки образовательного процесса, у него должна поддерживаться мотивация к достижению максимального результата в игровом решении поставленной дидактической задачи.

В целом, игровая форма подачи образовательного материала обладает рядом несомненных достоинств:

* Игрок может в определенных пределах изменять игровую среду. Это достигается за счет интерактивности игры и возможности выбора различных версий содержания исследуемого образовательного материала, а также возможности прямого влияния на игровой процесс путем изменения параметров игровой среды или отдельных элементов игры, которые способствуют решению дидактических задач;
* Цель игры должна заключаться в получении ребенком определенных навыков, умений и знаний и/или в формировании личностно либо социально значимых качеств. В этом и заключается главное отличие дидактической компьютерной игры от традиционной, разработанной исключительно для достижения развлекательных целей;
* С помощью игрового материала может быть решена конкретная дидактическая задача.
* Правила изменения условий игровой среды должны быть понятны ребенку-игроку, что значительно сокращает время, необходимое для достижения целевого результата. Понимание игроком алгоритма собственных действий в складывающейся игровой ситуации способствует формированию положительной мотивации к достижению максимального образовательного результата.

Сформулируем основные критерии оценки содержания компьютерных игр как дидактического инструментария. По нашему мнению, эти критерии могут использоваться для оценивания структуры и содержания игровой среды, а также конкретных игровых объектов с позиций достижения поставленных образовательных целей:

* Педагогическая целесообразность. Критерий характеризует возможность достижения поставленных учебных целей в процессе освоения содержания дидактической компьютерной игры;
* Наличие методического обеспечения. Критерий позволяет оценить качество организации образовательного процесса с применением дидактических компьютерных игр;
* Эмоциональная насыщенность игры. Критерий используется для оценивания различных игровых ситуаций, связанных с эмоциональными переживаниями обучающихся;
* Достижение поставленного обучающего эффекта. Оценивается эффективность образовательной деятельности с позиций достижимости целевого результата игры;
* Интерактивность игры. Характеристика степени самостоятельности игрока в выборе средств и способов его взаимодействия с компьютерным героем игры.

Игровые технологии делают образовательный материал интересным, позволяют создать хороший настрой для выполнения дидактических заданий, что значительно ускоряет и облегчает процесс познания. Использование компьютерных игр в образовательном процессе способствует созданию условий для развития положительной мотивации к учебной деятельности и к проявлению осознанного интереса к ней, что делает образовательный процесс более результативным и привлекательным для ребенка.

**Литература**

1. Компьютерная дидактическая игра как эффективный инструмент повышения интереса обучающихся к освоению новых знаний [Электронный ресурс]. URL: https://znanio.ru/medianar/167 (Дата обращения: 30.09.2020).
2. Гуляева Е.В., Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников // Психологическая наука и образование. 2012. Том 17. № 2. С. 5–12.
3. Теория игр. Часть 2. Кооперативные игры и игры в позиционной форме: учеб. пособие /К. В. Григорьева; СПб. гос. архит.-строит. ун-т. – СПб., 2009. – 134 с.
4. Лутовинова А.М. Современные информационные и коммуникационные технологии как инструментарий педагога-логопеда. //Вестник науки и образования Северо-Запада России, 2020, Т.6, №1 [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-nauki.ru/wp-content/uploads/2020/01/2020-N1-Lutovinova.pdf>.