

5. Трафімчык, Анатоль. Слова краяўцы. Разважанне пра значнасць і пачэснасць працы на ніве вывучэння роднага краю / Анатоль Трафімчык // ЛіМ. – 2011. – 24 чэрвеня . – С. 20.

6. Памяць – адзіная мера часу: вопыт работы бібліятэк Ганцавіцкай РЦБС па краяўчай дзейнасці / Ганцавіцкая цэнтралізаваная бібліятэчная сістэма, Адзел бібліятэчнага маркетынгу; склад.: Т. Маляўка. – Ганцавічы: Ганцавіцкая РЦБС, 2014. – 16 с.

Захожая Е. А., студент 508 групы
заочной формы обучения

Научный руководитель – Гончарова С. А.,
кандидат технических наук, доцент

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ: ВИДЫ И ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРФЕЙСА

Сегодня информатизация стала неотъемлемой частью современного общества и культуры людей. Внедрение компьютерных технологий в корне изменило подходы и методики практически во всех сферах деятельности человека, в том числе дошкольном образовании.

Давая возможность ребенку с раннего детства осваивать компьютер, мы помогаем его успешной социализации и будущей успешной адаптации в современном информационном социуме. Происходит знакомство с мировой культурой, закладываются базовые знания информационных технологий, способствующие развитию всесторонней личности, так как фундаментальные основы развития человеческой цивилизации базируются на получении, накоплении, обработке, а также потреблении информации.

Игра является неотъемлемой частью развития личности ребенка, во время процесса игры происходит развитие моральных и физических качеств

ребенка, развивается интеллект, через игру ребенок учится общаться со взрослыми и сверстниками.

Несмотря на то, что в литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, единая классификация отсутствует. Наиболее распространенной классификацией компьютерных игр для детей является классификация Ю.М. Горвица [4]. Юрий Михайлович делит видеоигры на несколько типов:

– Программы обучающего характера (конвергентные, закрытого типа), такие игры направлены на обучение и закрепление знаний в игровой форме. К обучающим играм относятся компьютерные игры, направленные на развитие у детей дошкольного возраста математических представлений, слого- и словообразованию, письму и т. д.

– Программы развивающего характера (дивергентные, открытого типа), игры данного типа стимулируют творческие способности детей, вырабатывают способность самостоятельно ставить игровые задачи и находить способы их решения. К развивающим программам относятся: графические редакторы (конструкторы, «рисовалки», «раскраски»); текстовые редакторы; «режиссерские» видеоигры; музыкальные редакторы; конструкторы сказок.

– Программы диагностического характера, направлены на диагностирование и тренинг различных видов внимания (поддерживаемого и избирательного), оперативной и долговременной памяти, а также других видов восприятий у детей дошкольного возраста, с возможностью вывода рекомендаций на экран или печать.

– Игры-экспериментирования, в таких играх цель и правила скрыты в сюжете игры и способе управления ею. Чтобы добиться успеха в решении задачи, ребенок должен прийти к осознанию цели и способа действия.

– Игры-забавы, данный тип игр предназначен для развлечения.

– Логические игры, данный тип игр направлен на развитие логического мышления у детей, к этой категории относятся такие игры как шахматы, шашки, лабиринты, угадай число, слово, крестики-нолики и т. д [3].

Вовлечение в процесс игры ребенка происходит через воздействие на его эмоции, с помощью любимых персонажей, игровых механик и рассказывания историй.

Игровой интерфейс - один из самых важных элементов приложения, от которого зависит, как ребенок будет воспринимать игру. Взаимосвязь игры с игроком тесна, так как геймер и игра живут и функционируют в разных реальностях, а интерфейс является точкой соприкосновения их миров. С его помощью игрок получает информацию от игры, а игра в свою очередь может понимать настроение и желания геймера. Именно поэтому качественно сделанный интерфейс так важен.

Специфика создания интерфейса для детей дошкольного возраста зависит от понимания того, как работает детский ум, а также его отличие от восприятия мира взрослых людей. Взаимодействие детей с играми определяет его пользовательский опыт, когнитивные способности, эмоциональный контроль и много другое. При проведении различных юзабилити-тестов детское поведение более непредсказуемое, по сравнению с тестируемыми людьми более старшего возраста.

Дизайн интерфейса приложений для детей различается от дизайна интерфейса приложений взрослых. Яркие иллюстрации, крупные кнопки, звуковые подсказки, отсутствие абстрактных изображений и, конечно же, мультяшные персонажи.

Выбирая детские игры, необходимо учитывать множество нюансов, так как у детей дошкольного возраста существуют особенности в восприятии окружающего мира [2]. При подборе компьютерной игры для этой возрастной категории необходимо учитывать следующее: интерфейс игры должен состоять из крупных кнопок со специальными символами на них и звуковыми подсказками; темп движений не должен быть слишком быстрый; в обучающих

видеоиграх должны использоваться доступные для дошкольников вопросы и задания; нежелательно применение системы баллов и оценок; обязательно логическое завершение игры, например, нарисован рисунок или найден пропавший домашний питомец.

Существуют ряд рекомендаций по работе за компьютером для детей дошкольного возраста: ребенок может играть в видеоигры с 4 лет и не более 15 минут в день; лучше всего для видеоигр подойдет первая половина дня; в неделю ребенок должен работать с компьютером не более 3 раз; комната, в которой он работает с компьютером, должна быть хорошо освещена; стол и стул должны соответствовать росту ребенка; расстояние между монитором и глазами ребенка должно превышать 60 см.; при работе ребенка с компьютером необходимо следить за его осанкой; после игры с компьютером необходимо сделать зарядку для глаз и тела.

Широко используются и мобильные игры. По данным аналитического сервиса мобильных приложений App Annie самыми популярными обучающими приложениями для дошкольников в Беларуси стали: «Учим цифры весело!»; «Говорящая азбука»; «Три поросёнка против волка» (изучаем арифметику); «Считаем и играем»; «Баба-Яга учится считать»; «Маша и Медведь. Подготовка к школе»; «Скоро в школу. Веселая математика»; «Buddy.ai: английский для детей»; «Самый внимательный» (тренировка внимания) и другие [1].

Обучающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста помогают детям научиться планированию, выстраивать логику определенных событий, представлений, происходит развитие способности к прогнозированию результата действий, дети начинают думать прежде, чем сделать. Происходит развитие основ теоретического мышления, это помогает ребенку подготовиться к обучению в школе.

В современном мире информационных технологий рано или поздно детям придется познакомиться с компьютерами и современными гаджетами. Информационные технологии содержат огромный потенциал как для

развития ребенка, так и для того, чтобы при неправильном подходе у детей появились зависимости, в частности, от компьютерных игр. Для избежание таких проблем необходимо соблюдать определённые рекомендации, и тогда компьютерные игры станут работать во благо ребенка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аналитический ресурс мобильных приложений App Annie [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.appannie.com/ru/>. – Дата доступа: 17.02.2021.
2. Ковалько, В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер / В. И. Ковалько. – М. : ВАКО, 2007. – 304 с.
3. Горвиц, Ю. М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц. – М. : Линка-Прес, 1998. – 328 с.
4. Горвиц, Ю. М. Развивающие игровые программы для дошкольников / Ю. М. Горвиц [и др.] // Информатика и образование. – 1990. – № 4. – С. 100-106.

Зварыгина А. А., студент 215 группы
 Научный руководитель – Алекснина И. А.,
 кандидат искусствоведения, доцент

ПРОИЗВЕДЕНИЯ Ю.-А. СТРИНДБЕРГА И ОСОБЕННОСТИ ИХ СЦЕНИЧЕСКОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ

Юхан Август Стриндберг на своей родине почитается мастером шведской прозы, а за рубежом он приобрел известность как один из основных реформаторов прогрессивной драмы.

Основным соперником Стриндберга в литературе был великий норвежский драматург и классик Генрик Ибсен, а основным направлением творческой деятельности Стриндберга можно назвать натурализм (местами