



На правах рукописи

Бревнова Юлия Александровна

Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата культурологии

Специальность 24.00.01 – теория и история культуры

- 1 МАР 2012

Москва – 2012

Работа выполнена на кафедре теории и истории культуры
Государственной академии славянской культуры

Научный руководитель: кандидат педагогических наук, доцент
Ходакова Нина Павловна

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор,
Михеева Людмила Николаевна
кандидат культурологии
Басенкова Любовь Васильевна

Ведущая организация: ГОУ ВПО Рязанский государственный
Университет имени С. А. Есенина

Защита состоится «7» марта 2012 г. в 10.00 часов на заседании диссертационного совета Д.212.044.01 в Государственной академии славянской культуры.
Адрес: 125480, Москва, ул. Героев Панфиловцев, дом 39, корпус 2.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Государственной академии славянской культуры.

Автореферат разослан « 4 » февраля 2012 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета
кандидат философских наук,
профессор ГАСК



С. И. Бажов

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования

Основная цель введения компьютера в мир ребенка — это, прежде всего, его успешная социализация, формирование готовности к жизни в современном информационном обществе, приобщение к мировой культуре, формирование гармоничной, всесторонне развитой личности.

Согласно точке зрения, господствующей в социальной и культурной антропологии (Орлова Э. А.¹), личность как культурная форма индивида определяется следующими группами факторов: органические, биологические, врожденные поведенческие предпосылки, стереотипы активности и нормы групп, к которым принадлежит индивид, правила поведения, характерные для ролей, исполняемых индивидом в различных социокультурных ситуациях. Определенное значимое влияние на формирование личности могут оказывать случайные обстоятельства. Следует подчеркнуть, что влияние культурных образцов поведения на формирование личности отнюдь не абсолютизируется; считается, что вещи и технологии, в том числе и компьютерные, с которыми индивиду приходится иметь дело, оказывают не меньшее формирующее воздействие. Таким образом, компьютерные технологии и относящиеся к ним компьютерные игры оказывают определенное влияние на формирование личности ребенка, что в свою очередь, отражается на формировании современной субкультуры детства.

Понятие «субкультура» введено в научный оборот этнографами, историками, психологами (М. Брейк, Д. Даунс, У. Лабов, Р. Швендтер и др.).

Ряд отечественных исследователей (Гуревич П. С., Давыдов Ю. Н., Катаев С. Л., Кучмасва И. К., Родиянская И. Б., Сухарев А. В., Шибасва М. М.) относят понятие «субкультура» к различным социальным группам с их интересами, образом жизни.

Понятие детской субкультуры возникло в связи с ростом гуманизации и демократизации общественной жизни: Организацией Объединенных Наций в 1959 г. принята «Декларация прав ребенка», ООН объявило 1979 год — «Международным годом ребёнка», в 1989 г. по инициативе Польши была принята Международная Конвенция о правах ребенка — все эти акты послужили поворотом общественного сознания от понимания ребенка как существа, лишь «готовящегося стать личностью», к признанию самоценности детства в развитии общечеловеческой культуры и возможности участия детей в различных сферах общественной жизни.

Возникновение детской субкультуры как целостного историко-культурного феномена обусловлено половозрастной стратификацией общества, уxo-

¹ Орлова Э. А. Современная городская культура и человек. М., 1987.

дящей своими корнями в глубокую древность, когда не прошедшие инициацию (особый обряд посвящения во взрослость) члены общины объединялись для осуществления совместных форм жизнедеятельности, тождественной взрослым. С развитием человеческого общества эти формы все более автономизировались, делая переход от прямого подражания трудовым, бытовым и ритуальным действиям взрослых — к игре как особой непродуктивной форме активности, благодаря которой осуществляется управление собственным поведением ребенка, его ориентация в смыслах человеческой деятельности и отношений (Д.Б.Эльконин).

Йохан Хёйзинга считает, что игра не может быть редуцирована к феноменам культуры, поскольку она древнее их и наблюдается еще у животных. Напротив, сама культура (речь, миф, культ, наука) имеет игровую природу. Сущность игры Хёйзинга определяет как «свободное действие», поскольку она лишена принуждения и ей предаются в «свободное время» и в особом «игровом пространстве»². Размышляя над соотношением игры и культуры, Хёйзинга замечает, что культура рождается из игры и культура имеет характер игры.

Существуют и другие определения понятия «игра». Игра — это школа произвольного поведения³. Игра — школа морали в действии⁴. Игра — ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил, а главное — «воспитание чувств» к другим людям, взрослым и сверстникам⁵.

В 1980-е годы в обиход входят понятия компьютерные игры и компьютерные технологии. Изучаются психологические последствия компьютеризации^{6,7}.

Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому способу общения ребенка к современной культуре общества. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, расширяет кругозор, способствует успешной социализации в современном информационном обществе.

² Хёйзинга Й. *Homo Ludens*; Статьи по истории культуры / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.

³ Эльконин Д. Б. Психологические игры. М., 1978.

⁴ Деятельность, сознание, личность. М., 1975.

⁵ Запорожец А. В. Развитие рассуждений у ребенка младшего школьного возраста // Науч.записки Харьковского гос.пед.института. 1941. Т. 6.

⁶ Тихомиров О. К. Психология компьютеризации. Киев, 1986.

⁷ Белавина И. Психологические последствия компьютеризации детской игры // Информатика и образование. 1991. № 3–4.

Мнения ученых о влиянии компьютера на развитие детей очень противоречивы. И это не случайно, ведь компьютер, как и любой предмет нашей действительности, может быть и полезным, и вредным — в зависимости от того, в чьих руках он находится, какую роль в жизни человека играет. Все это свидетельствует о важности и актуальности темы нашего исследования.

Степень изученности проблемы

В широком диапазоне исследований традиционных детских игр рассматривается роль игровой культуры детства в социальном развитии⁸.

Все большее значение в настоящее время приобретают междисциплинарные исследования мира детства как социокультурного феномена. В этом отношении особый интерес представляют публикации М. В. Осориной⁹.

На сегодняшний день исследования в рамках психологии опираются на концептуальные разработки Юнга К. Г., Выготского Л. С. Основным достижением последних десятилетий XX века стали исследования Божович Л. И., Крутликova В. А., Леонтьева А. Н., Мухиной В. С., Петровского А. В., Рубинштейна С. Л. и др.

Определены цели, задачи и система организации компьютерно-игрового комплекса;¹⁰ изучены психолого-педагогические условия формирования пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста в процессе конструирования с применением компьютерных программ¹¹, обоснована возможность включения компьютера в сферу игры — ведущей деятельности ребенка-дошкольника¹². Определены эргономические, психолого-физиологические, социокультурные и педагогические принципы создания компьютерных программ для дошкольников¹³, разработаны единые сани-

⁸ Черная А. В. Развитие личности в традициях игровой культуры: Монография. В 2 ч. Ч. 2. Опыт эмпирического исследования. М.: Прометей, 2006. 249 с. (15, 75 п. л.)

⁹ Осорина М. В. О стратегиях детской субкультуры // Традиционная культура и мир детства: материалы междунар. науч. конф. «XI Виноградовские чтения». Ульяновск, 1998. Ч. 3.

¹⁰ Новоселова С. Л., Обухова Л. Ф., Парамонова Л. А., Тарасова К. В. Теоретические основы базисной программы развития ребенка-дошкольника // Психологическая наука и образование. 1996. № 3.

¹¹ Новоселова С. Л. и др. Игра дошкольника. (Игровая деятельность дошкольников, значение игры для дошкольника роль игры в развитии, семейное воспитание дошкольников, значение игры для дошкольников) / С. Л. Новоселова, Е. В. Зворыгина, Н. А. Реуцкая, Н. Ф. Комарова, А. Д. Саар, Н. Л. Кульчинская, Г. П. Петку, Н. Ю. Пашилите, Л. А. Парамонова. М.: Просвещение, 1989. 286 с.

¹² Новоселова С. Л. Проблемы информатизации дошкольного образования // Информатика и образование. 1990, № 2, С. 93–96.

¹³ Бондаровская В. М. Семантические вопросы искусственного интеллекта // Вопросы психологии. 1982. № 4. С. 168; Горвиц Ю. Развивающие игровые программы

тарно-гигиенические нормы и правила применения компьютерных технологий в детском саду¹⁴; расширяется организационная и экономическая база внедрения компьютерных технологий в систему дошкольного воспитания¹⁵. Возможности современных компьютерных технологий в образовании нашли свое отражение в исследованиях И. Е. Вострокнутова, Б. С. Гершунского, Л. К. Гребенкиной, В. И. Жукова, А. А. Кузнецова, Л. В. Мардахаева, Е. И. Машбиц, Ю. А. Первина, И. В. Роберт, И. В. Соколовой, Э. И. Сокольниковой, В. В. Рубцова, О. К. Филатова и др.

Проведенный анализ научной литературы позволяет сделать вывод, что при всей значительности объема поработанного материала и разнообразия исследовательских подходов и в наше время роль детских компьютерных игр в субкультуре детства остается недостаточно изученной с позиций культурологии.

Объект исследования — субкультура детства (дошкольный возраст) в современном социокультурном пространстве.

Предмет исследования — компьютерные игры в рамках субкультуры детства, с точки зрения использования их в практике работы с детьми дошкольного возраста.

Цель исследования — раскрыть значение и специфику компьютерных игр в современной субкультуре детства.

Поставленной целью обусловлены **задачи исследования**:

- определить социокультурный аспект информатизации дошкольного образования;
- рассмотреть особенности социокультурного портрета и выявить условия социализации и особенности развития детей дошкольного возраста,
- определить значение детских компьютерных игр в современной субкультуре детства.

Методы исследования предполагают комплексный подход к анализу объекта исследования и представляют сочетание культуролого-исторического, типологического, структурно-семантического методов анализа. Исполь-

для дошкольников // Информатика и образование. 1990, № 4; Григорьева Г. Г., Зворыгина Е. В., Кочетова Н. П., Сергеева Д. В. Методические рекомендации к программе воспитания и развития детей раннего возраста. М.: Просвещение, 2007. 207 с.

¹⁴ СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы 30 июня 2003; при участии Института возрастной физиологии РАО (Л. А. Леонова, А. А. Бирюкович, Г. Н. Лукьянец, Л. В. Макарова).

¹⁵ Демьяненко В. Ю. Программные средства создания и ведения баз данных. М.: Финансы и статистика, 2004, 126 с.

зовались как общенаучные, так и специальные методы историко-культурологического исследования: теоретическое изучение этнического самосознания, сравнительно-исторический анализ литературы и современного состояния науки по изучаемой проблематике, а также аксиологический и функциональный методы. Это позволило определить социокультурный аспект влияния компьютерных игр на современную субкультуру детства.

Характер работы обусловил необходимость междисциплинарного, синтетического подхода позволяющего исследовать влияние компьютерных игр на субкультуру детства комплексно, привлекая достижения культурологии, этнографии, педагогики, истории, философии и искусствознания. В исследовании нашли применение:

- системный подход (А. А. Богданов, О. Е. Воронова, М. Н. Громов, В. Н. Садовский, И. М. Шеина и др.);

- культурологический подход, позволяющий рассматривать проблемы в русле экологии культуры (Д. С. Лихачёв, С. Д. Каракозов, Л. А. Пронина, А. В. Соловьев и др.) и культурогенеза, выделять в качестве примсров этническую культуру личности, человеческих общностей (этносов) и в целом человеческой цивилизации, ее этносферы (И. К. Кучмаева).

- социокультурный подход. Специфика состоит в том, что он имеет многомерный характер и позволяет интегрировать, например, социологическое, культурологическое и этнологическое рассмотрение общества. При таком подходе субкультура детства (ее идеи, ценности, нормы и образцы), а также этнокультурная деятельность по изучению и сохранению ее традиций в социуме рассматривается как один из факторов социокультурного развития (Г. Г. Воробьев, А. А. Гречихин, Е. А. Медведева, Э. Л. Семенюк, И. Г. Хангельдиева, Э. И. Хитарова и др.);

- философски-антропологический подход (Марченко Е. А., Э. А. Орлова).

В ходе исследования применялись принципы системности, историзма, диалектического понимания взаимосвязи и целостности явлений культуры.

Методологические и теоретические основы исследования базируются на историческом и диалектическом подходах к изучению культурных феноменов. Основу составили научные труды отечественных и зарубежных авторов по теории и истории культуры, философии: С. С. Аверинцев, М. М. Бахтин, Н. А. Бердяев, Д. С. Лихачев, О. Б. Сладкова, Л. А. Успенский, С. Л. Франк.

Использовались идеи социологической школы в культурологии: теория социокультурного конструктивизма, коммуникативная теория Ю. Хабермаса, социокультурные концепции Г. Зиммеля, П. Сорокина.

Методологической основой исследования является междисциплинарный подход к решению выдвинутых целей и задач, рассмотрение проблематики исследования с привлечением гносеологических средств философии, куль-

турологии, педагогики, психологии, истории искусства, этнологии и других смежных отраслей науки.

Методологической основой исследования послужили также концептуальные идеи философов, культурологов, искусствоведов по проблемам эстетики, теории и истории культуры: Г. С. Багитцева, Ю. М. Бахрушина, Г. Ф. Богданова, Л. С. Выготского, М. Н. Громова, П. С. Гуревича, В. М. Захарова, М. С. Кагана, А. В. Каменца, А. К. Коненковой, И. К. Кучмаевой, Д. А. Леонтьева, Д. С. Лихачёва, Ю. М. Лотмана, Л. М. Михеевой, С. Х. Раппорт.

В диссертации также использовались современные подходы, позволяющие рассматривать «территорию детства» как этнолингвокультурный феномен¹⁶; концептуальные подходы российских ученых, раскрывающие особенности и тенденции развития системы образования в условиях информатизации обществ¹⁷.

Научная новизна исследования заключается в том, что детская субкультура рассматривается как феномен в аспекте сохранения и развития традиций русской народной игровой культуры в условиях информатизации общества.

В процессе исследования нами определено значение и дана классификация детских компьютерных игр в современной субкультуре детства. Выделена и обоснована специфика игровой деятельности дошкольников с использованием современных компьютерных программ.

Мы даем оценку использования компьютерных игр в развитии детей дошкольного возраста, направленности их социокультурного опыта.

¹⁶ Карабулатова И. С., Ермакова Е. Е., Зиннатулина Г. И. Территория детства как этнолингвокультурный феномен: обряды, заговоры и колыбельные песни народов Тюменской области. Тюмень, 2005. С. 12–67.

¹⁷ Богословский В. И. Научное сопровождение образовательного процесса в педагогическом университете: методологические характеристики. СПб., 2000. 142 с. Ваграменко Я. А. Информационные технологии в учебном процессе // Образование и общество 2005. № 5; Ершов А. П., Монахов В. М., Бешенков С. А. Основы информатики и вычислительной техники: пробное учеб. пособие для средних учебных заведений. В 2-х ч. / под ред. А. П. Ершова и В. М. Монахова. М.: Просвещение, 1985. Ч. 1. 96 с.; Богословский В. И., Извозчиков В. А., Потёмкин М. Н. Наука в педагогическом университете: Вопросы методологии, теории и практики. СПб., 2000; Рыжова Н. И., Каракозов С. Д., Фомин В. И. Составляющие информационной культуры специалиста в контексте информатизации образования // Вестник Самарского государственного экономического университета. 2007. № 9 (35); Козлов О. А., Роберт И. В. Концепция комплексной, многоуровневой и многопрофильной подготовки кадров информатизации образования. М.: ИИО РАО, 2005; Козырев В. А. Болонский процесс: информация к размышлению. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2003; Роберт И. В., Панюкова С. В., Кузнецов А. А., Кравцова А. Ю. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебно-методич. пособие. М.: Дрофа, 2007.

Выявлено и определено влияние информационной культуры общества на специфику развития детей дошкольного возраста.

Теоретическая значимость исследования определяется разработкой междисциплинарного подхода к изучению детских компьютерных игр в современном социокультурном развитии детей дошкольного возраста, что имеет значение для культурологии образования.

Практическая значимость состоит в том, что полученные результаты могут быть использованы для дальнейшего изучения влияния компьютерных игр на социокультурное развитие детей дошкольного возраста, социализацию ребенка. Кроме того, результаты исследования могут использоваться при подготовке учебных курсов и спецкурсов в колледжах и вузах.

Гипотеза исследования: процесс социализации детей дошкольного возраста с учетом специфики субкультуры детства, формирование гармоничной личности современного общества будет наиболее эффективным и позитивным, если:

учитываются богатые традиции отечественной культуры при внедрении современных технологий обучения, в том числе и компьютерных;

преимущественное внимание уделяется изучению современных компьютерных игр, их позитивному и негативному влиянию на поведение и современную игровую деятельность детей.

Положения, выносимые на защиту:

- Социокультурный аспект информатизации дошкольного образования оказывает непосредственное влияние на формирование субкультуры детства;
- Смоделирован социокультурный портрет и представлены особенности развития детей дошкольного возраста в процессе работы с компьютерными играми;
- Структурировано содержание современных детских компьютерных игр, даны их классификация и определено значение в современной субкультуре детства.
- Выявлены условия социализации и специфика развития детей дошкольного возраста в период информатизации общества.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялась в процессе экспериментальной работы на протяжении 2006–2011 гг.

Основные положения диссертационного исследования были предметом обсуждения на заседаниях кафедры теории и истории культуры Государственной академии славянской культуры, а также докладывались на ежегодных научно-практических межвузовских конференциях («Новые пути науки о культуре: проблемы, поиски, находки», март 2006, ноябрь 2007, октябрь 2008; «Современное социокультурное пространство: традиции и новаторство», март 2009), Международных конференциях, посвященных проблемам

применения новых технологий в образовании («Применение новых технологий в образовании», г. Троицк, июль 2008, июнь 2009, июнь 2010, июнь 2011; «Российское образование в XXI веке: проблемы и перспективы», г. Томск, ноябрь 2008; «Информатизация сельской школы», г. Анапа, сентябрь 2008, сентябрь 2009) и на конференциях Международной академии наук педагогического образования (МАНПО) — по актуальным проблемам теории и истории культуры, искусства и образования (март 2008, март 2009). Опубликовано 24 работы, общим объемом 14,9 п. л.

Проведены мастер-классы в следующих образовательных учреждениях: Государственное образовательное учреждение (ГОУ) Центр образования ребенка — детский сад № 2402, ГОУ детский сад № 923 общеобразовательного вида с приоритетным осуществлением художественно-эстетического направления развития воспитанников, а также Муниципальное дошкольное учреждение комбинированного вида «Детский сад № 9» муниципального образования «Городской округ Дзержинский» Московской области и Государственное бюджетное образовательное учреждение города Москвы детский сад № 2645. (Акты о внедрении материалов диссертации даны в Приложении № 6 диссертации).

Структура диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во Введении обоснована актуальность выбора темы; определены цель, задачи, объект, предмет исследования, гипотеза, положения, выносимые на защиту, методологическая основа; сформулированы положения о повизне, теоретической и практической значимости работы, приводятся данные об апробации материалов исследования.

Глава I «Субкультура детства, ее специфика». Благодаря детской субкультуре, из поколения в поколение передаются специфические способы организации деятельности детей, нормы и ценности мировосприятия, взаимоотношений со сверстниками.

Детская субкультура (от лат. *sub* — под и *cultura* — возделывание, воспитание, развитие) — в широком значении — все, что создано человеческим обществом для детей и детьми; в более узком — смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития¹⁸. В общечеловеческой культуре детская субкультура зани-

¹⁸ Майорова-Щеглова С. Н. Детство: методы исследования. М.: Социум, 1999. С. 43–45.

мает подчиненное место и, вместе с тем, она обладает относительной автономией, поскольку в любом обществе дети имеют свой собственный язык, различные формы взаимодействия, свои моральные регуляторы поведения, весьма устойчивые для каждого возрастного уровня и развивающиеся в значительной степени независимо от взрослых¹⁹.

Детство как самостоятельный пласт культуры было выделено в качестве «некоего мира, обладающего некоторой автономией и психологической ценностью», в романтико-просветительской литературе. Определяющую роль в восприятии этого феномена сыграло произведение Ж.-Ж. Руссо «О воспитании» (1762). Значительный вклад в изучение детства с точки зрения психологии и социологии внёс Жан Пиаже²⁰. Долгое время в XIX в. детство было предметом детального анализа в художественных произведениях классиков литературы. Образы детства, часто автобиографические, однако имевшие и историко-культурную ценность, создали Л. Н. Толстой, С. Т. Аксаков, В. П. Астафьев, Ч. Диккенс и М. Твен.

В культурологических исследованиях детство стало самостоятельным объектом анализа под влиянием распространения психоаналитического подхода, в котором оно занимает одно из центральных мест. С 30-х годов XX в. детство становится важнейшей функциональной частью в исследовании культурных систем различных народов.

§ 1.1 «Условия социализации и особенности развития ребенка в современном информационном обществе». Социальное развитие (социализация) — процесс усвоения и дальнейшего развития индивидом социально-культурного опыта, необходимого для его включения в систему общественных отношений, который состоит из: трудовых навыков; знаний; норм, ценностей, традиций, правил; социальных качеств личности, которые позволяют человеку комфортно и эффективно существовать в обществе других людей. Социальное развитие — это процесс, во время которого ребенок усваивает ценности, традиции своего народа, культуру общества, в котором ему предстоит жить.

Игра — первая деятельность, которой принадлежит особенно важная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания. В ходе игры — игровой деятельности — происходит усвоение основных приемов орудийной деятельности и норм социального поведения. Например: ребенок добился принятия в игры сверстников, которые ранее его отвергали. У него сразу же изменились социальные качества — он стал менее агрессивным, более внимательным и открытым для общения.

¹⁹ Иванова Н. В. Особенности и значение детской субкультуры // Педагогика. 2005. № 7. С. 65–77.

²⁰ Пиаже Ж. Избранные психологические труды. М., 1994.

Его культурные навыки через некоторое время неизбежно обогатятся новыми приемами общения с предметами окружающего мира, поскольку он сможет наблюдать и пробовать эти приемы у партнеров по играм. Благодаря действующим в традиционной игре специфическим законам социального саморегулирования поддерживаются ритуалы общества сверстников, через которые дети осваивают позиции социальной центрированности и периферийности, независимости; реализуют потребности к общению в игровой компании вне контроля взрослых; преодолевают трудные ситуации в общении со сверстниками и взрослыми. В игре развивается дух творчества, чувство радости жизни, свободы индивидуальности, способствующие формированию более общительного и менее агрессивного поколения²¹.

Наряду с игровой, в этом возрасте развиваются и другие формы деятельности: конструирование, рисование, познавательная и трудовая деятельность и пр. Существенными в формировании личности становится взаимосогласованность мотивов и желаний ребенка; из них выделяются более и менее значимые, за счет чего происходит переход от импульсивного, ситуативного поведения к поведению, опосредованному правилами и культурными образцами.

К основным особенностям развития дошкольников относится развитие мышления²². Наблюдение тех или иных явлений, собственный опыт действий с предметами позволяют старшим дошкольникам уточнять представления о причинах явлений, приходить путем рассуждений к более правильному их пониманию. Характерным для этого возраста является высказывание ребенка, основанное на его непосредственном наблюдении окружающего мира: «Компьютер как телевизор, только на нем можно работать» или «Компьютер похож на телевизор, но на нем можно работать и играть, потому что у него есть клавиатура».

В. С. Мухина констатирует, что, действуя в уме с образами, ребенок представляет себе реальное действие с предметом и его результат, таким путем решает стоящую перед ним задачу. Для облегчения перехода от действия с реальными предметами к действию с их образами, а затем и знаками эффективно использование компьютерных развивающих и обучающих игр. Играя, ребенок использует слова, изображения, знаки и числа как заместители предметов²³. Компьютерные развивающие игры способствуют формированию знаковой функции сознания²⁴. Даже самые маленькие игроки знают, что пред-

²¹ Осорина М. В. О некоторых традиционных формах коммуникативного поведения детей в книге «Этнические стереотипы поведения». Л., 1985. С. 45–81.

²² Поддьяков Н. Н. Мышление дошкольника. М., 1999.

²³ Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. вузов. М.: ИЦ «Академия», 2000.

²⁴ Психология личности и деятельности дошкольника / Под ред. А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина. М., 2005.

меты на экране бесполезно пытаться взять в руки — ведь это просто изображения. А дети старше шести лет легко привыкают и к тому, что иногда в играх вещи и существа изображены совсем непохожими на оригинал, а то и вовсе обозначены значками. Таким образом, во время подобных игр у ребенка постепенно формируется способность воспринимать знаки и символы, что лежит в основе абстрактного мышления.

Одновременно с развитием мышления происходит развитие внимания дошкольника²⁵. Для развития концентрации внимания применяются игры на внимание, такие, как лото, «Мемори», «Найди лишний предмет», «Что изменилось?», которые существуют в печатном и в электронном вариантах²⁶.

Так же интенсивно в дошкольном возрасте развивается воображение. Формируясь в игре, воображение переходит в другие виды деятельности дошкольника. Оно ярко проявляется в рисовании, при сочинении сказок, стихов. На начальном этапе дети опираются на непосредственно воспринимаемые предметы или возникающие под их рукой штрихи на бумаге. При выполнении задания «Каляка-маляка», которое направлено на изучение функций инструментов, а не на создание графического изображения, многие дети стараются увидеть сюжет в получившемся хаосе линий и пятен, с удовольствием дорисовывают детали для его формирования.

Активизация воображения в психическом развитии ребенка может сопровождаться и негативными моментами, возникает зависимость от компьютера, которая вызывает у ребенка проблемы с целями, силой воли, самоидентификацией, общением²⁷. Виртуальная реальность не дает истинного представления об окружающем и формирует искаженную картину мира в том случае, когда ребенка «отдают на воспитание» компьютеру и телевизору.

§ 1.2 «Социокультурный аспект информатизации дошкольного образования». Российские исследователи²⁸ подходят к информатизации образова-

²⁵ Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. вузов. М.: ИЦ «Академия», 2000.

²⁶ <http://www.solnet.ee/games/> http://www.umnitsa.ru/cat/razvivajushhie_igry/

²⁷ Ломтева Т. Г. Дошкольник. Статьи по детской психологии. Чрезмерная увлеченность ребенка компьютерными играми 2010. <http://adalim.mospsy.ru/>.

²⁸ Абдеев Р. Ф. Философия информационной цивилизации / Под ред. Е. С. Ивашкина, В. Г. Деткова. М.: ВЛАДОС, 1994. 336 с.; Борцов Ю. С. Социология. М.: Инфра-М, 2011 Сер. Высшее образование. 351 с.; Иноземцев В. Л.. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы. М.: Логос, 2000. 302 с.; Нечаев Н. Н., Ермаков В. Г. Инновационное образование как объект педагогической теории // Психолого-педагогические аспекты развития образования. М., 2009. С. 96–113; Добренков В. И., Нечаев В. Я. Общество и образование. М.: Инфра-М, 2003. 381 с.; Сорокина Н. Д. Социальные функции образования: история и современность // Сорокинские чтения «Актуальные проблемы социологической науки и социальной практики», 2002.

ния как к многофункциональному процессу, оказывающему влияние на воспроизводство социальных групп, профессиональную квалификацию и перемену социокультурных ориентаций участников образовательного процесса. В результате информатизации образования происходят глубокие радикальные изменения сущности и организации процессов обучения и развития человека, культуры образования в целом²⁹. Информатизация образования способствует подготовке граждан к жизни и профессиональной деятельности в новых общественных условиях, интеграции российского образования в глобальную образовательную систему и характеризуется, с одной стороны, необратимостью, а с другой — наличием социальных и социокультурных барьеров на пути информатизации образования.

Информатизация образования как процесс внедрения информационных технологий в образовательные программы с 80-х гг. XX в. стала предметом социологического и культурологического анализа³⁰. Под информационной культурой исследователи (А. А. Дуванов, В. Ю. Милитарев, Ю. А. Первин, И. М. Яглом и др.) понимают культуру обращения с информацией, максимально сближая понятие «информационная культура» с понятиями «культура мышления» и «культура познания». Информационная культура, рассматриваемая как система норм информационного диалога в образовании, образцов осуществления, использования и оценки информации, вступает во взаимодействие с культурой «передачи знаний и традиционных форм обучения».

Отставание российского образования в сфере информатизации, низкий уровень обеспеченности информационными технологиями образовательных структур в сельской местности и небольших городах обуславливает потерю нашей страной ведущих позиций в глобальном образовательном пространстве и негативно влияет на инновационный потенциал общества. Неравенство в пользовании компьютером и вхождении в Интернет еще более усугубляет информационное, технологическое и коммуникативное неравенство.

На практике обучение с применением компьютерной техники встречается в единичных дошкольных учреждениях, так как нет ни условий (помещения, техники, программного обеспечения), ни кадров, способных проводить занятия с детьми с использованием компьютерной техники в процессе дошкольного образования.

Отношение к информатизации образования в российской образовательной среде парадоксально. От уровня овладения информационными технологиями зависит формирование потребности личности учиться всю жизнь, что

²⁹ Сковорцов Л. В. Информационная культура и цельное знание: избр. тр. / РАН. ИНИОН. М., 2001. 288 с.

³⁰ Каракозов С. Д. Информационная культура в контексте общей теории культуры личности // Пед. информатика. 2000. № 2. С. 41–54.

выступает источником повышения интеллектуального и кадрового потенциала российского образования³¹. В то же время, информатизация образования породила немало противников данного процесса, которые выявляют только негативные последствия информатизации, приводящие к дегуманизации образования, отходу от принципов фундаментальности знаний, возникновению функциональной неграмотности, т. е. неспособности работника эффективно выполнять свои профессиональные обязанности, несмотря на полученное образование.

Таким образом, в первой главе исследования социокультурная модель развития детей дошкольного возраста рассмотрена в современном информационном обществе. Выявлены условия социализации и особенности развития ребенка, которые необходимо учитывать в ходе его взаимодействия с компьютерной техникой. Рассмотрены аспекты информатизации дошкольного образования, выявлена специфика этого процесса в современном российском обществе.

Глава II «Компьютерные игры в современном пространстве субкультуры детства». На основе теоретического анализа трудов зарубежных³² и отечественных исследователей³³ и изучении первых экспериментальных данных о применении новых информационных технологий в детских дошкольных учреждениях можно констатировать положительную эмоциональную реакцию дошкольников и в целом благотворное влияние использования компьютерной техники на развитие детей этого возраста.

Использование информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей основам информатики и вычислительной техники, а приобщение их к информационной культуре с целью успешной социализации в современном информационном обществе.

³¹ Михеева, Л. Н. Воспитание человека культуры // Педагогическое образование и наука. 2009. № 7. С. 4–8.

³² Papert S. Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas. N. Y., 1980, P. 19; Weip S. The Computer in Schools: Machine as Humanizer // Symposium: Computers in Classroom Instruction. Harvard Educational Review. 1989. Vol. 59. No. 1. P. 61; Aderson R. E., Baker P. M. The role of computer empathy in human-computer games // Small Group Research Laboratory Department of Sociology. Univ. of Minnesota. Minneapolis, 1975.

³³ Агафонов. В. В., Горячев А. В. Твой друг компьютер. М.: Новая школа, 1996; Горвиц Ю. Развивающие игровые программы для дошкольников // Информатика и образование. 1990; Горячев А. В. Всё по полочкам. Информатика для дошкольников. М.: Баласс, 2010. 64 с.; Зарецкий А. В. Домашняя школа. М.: Ассоциация XXI век, 1995. 50 с.; Зарецкий А. В., Труханов А. В. А я был в компьютерном городе. М.: Просвещение, 1990. 208 с.

§ 2.1 «Социокультурный портрет детей дошкольного возраста в процессе работы с компьютерными играми». Социокультурный подход к изучению личности дошкольника предполагает необходимость формирования ценностного и на его основе ответственного отношения ребенка к окружающему миру как базы для «вхождения» в культуру; организацию такого образовательного процесса и создание такой образовательной среды, которая бы обеспечила формирование личности, протекающее в контексте общечеловеческой культуры, с учетом конкретных культурных условий жизнедеятельности человека; определение содержания образования на уровне содержания современной мировой культуры; организацию взаимодействия ребенка с миром Культуры на всех уровнях (микро-, мезо-, макро-); в рамках всех возрастных субкультур (сверстники, старшие, младшие). Изучение социокультурного портрета дошкольника в современном информационном обществе опирается на изучение взаимодействия детей с компьютерной техникой и анализ их компьютерной игровой деятельности.

Сравнивая ответы детей за разные годы, следует отметить увеличение интереса, проявляемого дошкольниками к компьютерной деятельности. В 2007 учебном году 80% детей сказали, что дома у них имеется компьютер, к 2008 г. эта цифра увеличилась до 92%, а к 2009 возросла до 98%. Умеют и любят играть в компьютерные игры 58% дошкольников в 2007 г., 82% — в 2008, 94% — в 2009 г. Еще более стремительно возрастает число детей, играющих в компьютерные игры самостоятельно, без помощи взрослых — от 28% в 2007 г. до 62% в 2009 г.

Несмотря на уменьшение общего процента детей, не играющих в компьютерные игры и никак не использующих компьютер в своей жизнедеятельности, постоянным остается процент ребят (2%), у которых компьютер дома есть, но он не вызывает у них интереса или им просто не разрешают к нему подходить. В то же время увеличивается число детей, имеющих уже в дошкольном возрасте свой «детский» компьютер, если и не личный, то на двоих со старшим братом или сестрой, на котором установлены приложения, игры, стандартные программы.

Какие же игры наиболее популярны среди дошкольников? Прежде всего, различные «Гонки» — симуляторы, позволяющие управлять автомобилем. Популярность этого вида игр объясняется тем, что компьютерными играми в этом возрасте увлекаются больше мальчики, а им всегда нравились машинки; задания игр вполне понятны дошкольникам и посильны им, реализуется желания ребенка быть похожим на папу или быть как взрослый.

На втором месте идет ряд логических игр-головоломок с общим названием «Шарики» — они доступны, в них играют родители, детям нравятся смешные анимационные эффекты, которыми снабжены эти игры.

Далее следует отметить развивающие игры иностранных производителей, представленные на отечественном рынке. Чаще всего это аркада с различными заданиями, направленными на развитие логики, мелкой моторики или просто скорости реакции. Они предлагаются для младших школьников, но вполне посильны и детям шести-семи лет.

Ряд игр, в которых нужно ухаживать за животными, кормить, дрессировать, украшать их, особенно нравятся девочкам. Это такие игры, как: «Пони», «Кошки», «Собачки».

Игры российских производителей также пользуются популярностью у детей, просто их меньше в количественном отношении по сравнению с переводными. Наиболее удачная серия обучающих игр — «Уроки Бабы Яги», «Нескучные уроки», «Трое из Простоквашино»

По сравнению с 2007 годом резко уменьшился процент (от общего числа играющих детей) дошкольников, увлеченных компьютерными играми, содержащими элементы насилия. Однако количество ребят, играющих в такие игры, осталось примерно тем же — все больше детей осваивают развивающие и обучающие компьютерные игры под руководством родителей.

Дошкольники, имеющие в семье старших братьев и сестер, связывают компьютерную деятельность с учебой. Собираются учиться с помощью компьютера 32% детей, часто такое высказывание заканчивается словами: «как брат» или «как сестра Ира». Около 20% детей в ходе беседы рассказали, что, когда вырастут, будут на компьютере играть, некоторые даже подчеркнули, что смогут играть столько, сколько им захочется. Здесь следует обратить внимание на то, что даже те ребята в семьях, в которых компьютера нет, или которым не разрешают им пользоваться, с уверенностью говорят об использовании компьютерной техники в будущем.

Компьютерные игры оказывают непосредственное влияние на формирование современной субкультуры детства и здесь следует отметить ряд негативных моментов. Наши современные девочки и мальчики, те, для кого игра — жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле разучиваются конструктивно играть. Изменилось и само качество, сама суть детской игры: она стала индивидуалистичной, иногда агрессивной. Особенно эмоционально реагируют на наличие в компьютерной игре агрессии мальчики, они с упоением пересказывают кровавые сцены, перечисляют оружие, его достоинства и цену. «Моя любимая игра про червяков, — говорит Петя У., 7 лет, — там надо червяков «мочить», чтобы кровь брызгала во все стороны, за это жизни дают!» Конечно, нам понятна идея о необходимости разрядки и выхода агрессии в безопасном для социума направлении³⁴, но ребенок дошкольного возраста еще очень часто путает вымысел с действительностью, тем более

³⁴ Кузнецов Г. Поход за силой // Компьютера. 2000. № 18.

что в повседневной игровой деятельности он постоянно превращает находящиеся под рукой предметы в недостающие, а сам превращается в самых различных героев. Оказалась прерванной многовековая непрерывная цепь передачи игровой традиции от одного детского поколения — другому, которая не прерывалась даже во время войн, и это привело к кризису игровой культуры. Так, по мнению известного педагога В. М. Григорьева — собирателя, организатора и «реставратора» народной игры, играть стали не меньше, а хуже: «...качество игр стремительно падает. Все больше примитивных игровых форм — шалостей, проказ, забав, стоящих уже на последней грани игры, и все чаще переходящих в озорство и даже хулиганство: забавы с огнем, взрывами, мучительством животных, а то и людей, бессмысленное разрушительство и тому подобное. Необходимо спасение и возрождение традиционных народных игр — генетического фонда игровой культуры каждого народа»³⁵.

В настоящее время в семьях существуют определенные традиции по подбору таких игр, как мозаики, конструкторы, настольные игры и головоломки, детской художественной и энциклопедической литературы; компьютерные игры и все, что связано с ними, — это новинки и подобных традиций не имеют. Необходим тщательный отбор компьютерных игр с точки зрения их этичности и соответствия моральным нормам, принятым в обществе с целью гармоничного развития личности ребенка, приобщения его к общечеловеческим культурным ценностям.

§ 2.2 «Компьютерные игры как носители культуры: положительные и отрицательные аспекты влияния». Изучение игр предполагает рассмотрение различных аспектов взаимодействия этого вида деятельности с другими и его влияние на формирование личности в определенной этнической общности. Этнологи детства исследуют связь игр с развитием интеллектуальных способностей, с обучением, со стереотипами поведения, с характером фантазии и воображения. Значительное внимание они уделяют также влиянию игр, характерных для той или иной культуры, на освоение культуры в целом. В игре дети овладевают многими навыками, имеющими этническое происхождение. Это касается форм общения со сверстниками (отношение дети — дети во всем многообразии), овладения первыми формами трудовой деятельности. Именно в игре дети копируют и воспроизводят мир взрослых определенной этнической общности.

Компьютерные игры в современном обществе стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современ-

³⁵ Григорьев В. М. К вопросу о периодизации развития народной педагогики // Общечеловеческое и национальное в историко-педагогическом процессе. М., 1991. С. 38–40.

ную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей. Как и любой носитель культуры, одни возможности для самовыражения они создают, другие ограничивают. Сегодня много говорится о проникновении западной культуры, но, к сожалению, можно констатировать факты проникновения западного бескультурья. Так в игре «Нескучные уроки» предлагается компьютерная раскраска, в которой после выполнения задания ребенком получается карикатурное изображение толстого негра с золотыми зубами и с сигарой во рту, что вызывает, по меньшей мере, недоумение по поводу предложенного игрового сюжета.

В то же время необходимо отметить, что существует ряд качественных обучающих программ, как отечественных, так и зарубежных производителей. Например, ряд программ обучения письму мотивирует детей к написанию рассказов, писем или поздравлений друзьям, тем самым не только побуждая совершенствовать навыки грамотности и правописания, но и развивая воображение и художественный вкус, речевой этикет.

Интересны детям имитационные игры, которые точно воспроизводят историческую, географическую или научную обстановку, погружая в нее детей и призывая их выступать в роли исследователей, принимать решения, преодолевать препятствия. В этом случае трудно отделить собственно игру от содержания предмета, что пробуждает у детей интерес к географии и познанию мира. Вместе с тем важно помнить, что дело не в самой игре или ее игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения и с кем вступает в ней ребенок, какие качества приобретает, чему учится, что познает, что открывает в себе, как реабилитируется, самовыражается, с какой точки зрения познает окружающий мир, как происходит социализация ребенка.

Таким образом, во второй главе проведен анализ прикладного программного обеспечения детей дошкольного возраста. Выявлены достоинства и недостатки компьютерных игр как носителей культуры, отобран ряд игр для использования в детском дошкольном учреждении, рекомендованы игры для домашнего использования в качестве дополнительных материалов для развития творческих способностей детей. Овладение элементами компьютерной графики с помощью компьютерных игр в данном аспекте рассматривается нами как вид продуктивно-игровой деятельности, часть общего художественно-эстетического воспитания, которое реализуется в процессе ознакомления с природой, окружающей эстетической средой, разными видами искусства и художественно-эстетической деятельностью в социуме.

В Заключении диссертационного исследования обобщены теоретические и практические результаты, формулируются выводы, доказывающие правоту выносимых на защиту положений.

Детская субкультура рассмотрена как феномен в аспекте сохранения и развития традиций русской народной игровой культуры.

Рассмотрены условия социализации и особенности развития ребенка в современном информационном обществе, направленность и содержание социокультурного развития детей дошкольного возраста

Дана характеристика исторического социокультурного опыта использования компьютерных игр в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.

Определено значение и классификация детских компьютерных игр в современной субкультуре детства;

Показано влияние компьютерных игр как носителей культуры на детей — как в позитивном, так и в негативном планах.

Проведенное исследование подтвердило выдвинутую в работе гипотезу, что позволяет сделать следующие выводы:

- информационная культура, рассматриваемая нами как система норм информационного диалога в современном обществе, образцов осуществления, использования и оценки информатизации, вступает во взаимодействие с культурой «передачи знаний и традиционных форм обучения» и коммуникации;

- компьютерные игры оказывают значительное влияние на формирование современной субкультуры детства;

- выявленные особенности развития ребенка необходимо учитывать в ходе его взаимодействия с компьютерной техникой;

- определенные достоинства и недостатки компьютерных игр позволяют сделать заключение о целесообразности их использования в качестве дополнительных материалов для развития творческих способностей детей;

- овладение дошкольниками элементами компьютерной графики с помощью компьютерных игр допустимо как вид продуктивно-игровой деятельности, часть общего художественно-эстетического воспитания, проводимого в дошкольном учреждении.

Проведенное исследование не претендует на полноту и всестороннее раскрытие рассматриваемой проблемы. В качестве направлений для дальнейшего исследования мы выделяем возможность и целесообразность интеграции таких видов деятельности, как изобразительное искусство, музыкальное воспитание, досуговая деятельность и компьютерные технологии в рамках дополнительного образования в дошкольном, младшем школьном и подростковом возрасте, имея в виду культурологию образования, социокультурные аспекты диалога поколений как носителей культуры.

Основные результаты исследования отражены в следующих публикациях автора.

Статьи в рецензируемых журналах рекомендованных ВАК РФ

1. Бревнова Ю. А. Обучение детей дошкольного возраста элементам компьютерной графики. // Педагогическая информатика. 2010. № 3. С. 22–31.
2. Бревнова Ю. А. Особенности влияния компьютерной техники на современную субкультуру детства // Фундаментальные исследования. 2011. № 12. С. 465–468.

Другие публикации

Материалы международных, всероссийских и межвузовских конференций

3. Бревнова Ю. А. Интеграция педагогических и компьютерных технологий в обучении дошкольников // Материалы XIX Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2008. С. 96–98.
4. Бревнова Ю. А. Информационные компьютерные технологии в образовании детей дошкольного возраста // Материалы III Всероссийской научно-практической конференции «Российское образование в XXI веке: проблемы и перспективы». Томск: Изд-во Томского ун-та. С. 4–7.
5. Бревнова Ю. А. Интеграция педагогических и информационных технологий в обучении дошкольников изобразительному искусству // Труды V Всероссийского научного методического симпозиума «Информатизация сельской школы». М.: Пресс Атташе. С. 367–372.
6. Бревнова Ю. А. Информатизация дошкольного образования // Материалы научно-практической конференции «Информационное образовательное пространство детства». М.: 2009. С. 25–27.
7. Бревнова Ю. А., Ходакова Н. П. Результаты работы конференции «Информационное пространство детства» // Материалы XX Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2009. С. 116–117.
8. Бревнова Ю. А. Опыт информатизации городских детских садов — сельским и поселковым // Труды VI Всероссийского научного методического симпозиума «Информатизация сельской школы». М.: Пресс Атташе. С. 68–73.
9. Бревнова Ю. А. Использование компьютерной техники в работе с детьми дошкольного возраста. // Материалы I студенческой научно-педагогической конференции «Информатизация обучения и воспитания детей: проблемы и перспективы. М.: Спутник+. 2009. С. 6–9.
10. Бревнова Ю. А. Об информатизации дошкольного образования // Материалы Международной научно-методической конференции «Информатизация образования». Волгоград: Перемена, 2009. С. 41–45.

11. Бревнова Ю. А. Отчет о конференции «Информационное пространство детства» // Материалы Всероссийской заочной конференции студентов и аспирантов «Вопросы совершенствования предметных методик в условиях информатизации образования». Славяпск-на-Кубани. С. 51–57

12. Бревнова Ю. А. Анализ компьютерных игр для детей старшего дошкольного возраста // Материалы II Всероссийской научно-практической конференции «Информационное образовательное пространство детства». М.: Спутник+, 2009. С. 25–27.

13. Бревнова Ю. А. Компьютерные игры в дополнительном образовании детей дошкольного возраста (из опыта работы) // Материалы научно-практической межвузовской конференции. М., 2009. Вып. № 1. С. 39–48.

14. Бревнова Ю. А. Информационные технологии в дошкольном образовании // Материалы XXI Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2010. С. 89–90.

15. Бревнова Ю. А. Программа TUX PAINT, как средство развития творческих способностей детей дошкольного возраста // Материалы XXII Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2011. С. 96–98.

Пособия, сборники методических рекомендаций

16. Бревнова Ю. А., Ходакова Н. П. Ознакомление дошкольников с компьютерной графикой: учебно-методическое пособие. М.: Спутник+, 2010. 83 с.

17. Коч Л. А., Бревнова Ю. А. Дошкольник + компьютер. Перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5–7 лет. Волгоград: Учитель, 2010. 180 с.

Научные, научно-методические статьи в журналах и сборниках научных трудов

18. Бревнова Ю. А. Современные подходы к воспитанию и обучению детей дошкольного возраста // Аспирант и соискатель. 2007. № 6. С. 114–115.

19. Бревнова Ю. А. Ангелы светлых снов // Обруч, 2008. №1. С. 24–27.

20. Бревнова Ю. А. Использование компьютера в жизнедеятельности дошкольников // Педагогическая информатика. 2008. № 3. С. 3–12.

21. Бревнова Ю. А. Дошкольники осваивают азы компьютерной графики // Современный детский сад. 2009. № 3. С. 58–66.

22. Бревнова Ю. А. Опыт использования компьютерных игр в практике работы образовательного учреждения // Научные исследования в образовании. Приложение к журналу «Профессиональное образование. Столица. 2010. № 3. С. 14–18.

23. Бревнова Ю. А. Педагогические условия развития творческих способностей дошкольников при работе с компьютерной техникой: сб. научн. трудов. Балаково, 2011. С. 6–12.

24. Бревнова Ю. А., Ходакова Н. П. Компьютерные технологии в образовании детей дошкольного возраста // Московское научное обозрение. 2011. № 9 (13). С. 51–53.

Формат 60×84/16. Усл.-печ.л. 1,5. Тираж 100 экз. Заказ № 3.

ООО Научно-издательский центр «Инженер»
119034, Москва, Курсовой пер., 17
Тел. 233-27-98