

## Комп'ютерна гра як засіб навчання і виховання дітей дошкільного віку

**Георгіца Марія,**

студентка 3-го курсу, напрям підготовки "Дошкільна освіта" кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти факультету педагогіки, психології та соціальної роботи Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

**Науковий керівник: Катерина Балаєва, к.п.н.,** асистент кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти факультету педагогіки, психології та соціальної роботи Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

У статті вивчено вплив комп'ютера на особистість дитини в умовах комп'ютеризації; охарактеризовано можливості комп'ютерних ігор у роботі з дітьми дошкільного віку. Подано класифікацію та описано функції комп'ютерних ігор та їх характеристика. Проаналізовано структуру аналізу комп'ютерної гри.

Ключові слова: комп'ютер, дитина дошкільного віку, комп'ютерні технології, комп'ютерні ігри, комп'ютерні програми.

***Computer game as a special agent training and education of preschool children***

*Maria Georgitsa*

In the article the influence of the computer on the child's personality in terms of computerization. Characterized educational opportunities and educational computer games at work with preschool children. The classification and functions of computer games and their main characteristics. Analyzed the views of scientists on the abovementioned issues.

Key words: computer, child of preschool, computer technology, computer games, computer programs.

**Актуальність дослідження та сучасний стан проблеми.** Сучасний період розвитку суспільства характеризується широким використанням інформаційних комп'ютерних технологій (ІКТ), що проникають в усі сфери людської діяльності й утворюють глобальний інформаційний простір. Невід'ємною і важливою складовою цих процесів є комп'ютеризація освіти. Комп'ютер – це потужний дидактичний засіб, який стимулює вихованців до активної праці, підвищує їхній інтерес до навчання, сприяє кращому засвоєнню матеріалу і підвищує ефективність навчання. Зазначимо, що комп'ютерні технології навчання впевнено займають свою нішу в освітньо-виховному процесі дошкільного навчального закладу. Оскільки основним видом життєдіяльності дитини в цей період є ігрова діяльність, то доцільно використовувати у навчально-виховний процес ДНЗ комп'ютерні ігри. Комп'ютер

вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Проблема використання сучасного комп'ютера у педагогічному процесі, висвітлена в роботах учених: Р. Вільямса, Б. Гершунського, В. Глушкова, А. Єршова, К. Маклін, Ю. Машбиця, С. Пейперта, Є. Полат та ін..

Проблемою розробки й використання комп'ютера у навчально-виховному процесі займалися Н. Апатова, А. Верлань, М. Головань, А. Гуржій, Ю. Дорошенко, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Іваськів, В. Лапінський, В. Мадзігон, Д. Матро, Н. Морзе, С. Раков, Ю. Рамський, І. Роберт, П. Ротаєнко, В. Руденко, М. Семко, О. Християнінов та ін..

**Мета** даної статті – дослідити можливості комп'ютерних ігор у роботі з дошкільниками.

**Виклад основного матеріалу.** Комп'ютерна гра – комп'ютерна програма, що служить для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі, або сама виступає в якості партнера [3].

Комп'ютерні ігри – новий різновид ігрової діяльності, що виник у період активного інформаційного перетворення суспільства. Такі ігри, спрямовуючи свідомість дітей та підлітків у віртуальну реальність формують у них певну залежність, що заважає розширенню їхнього соціального досвіду, „живому” спілкуванню та соціальному розвитку, сприяє проявам дезадаптації, погіршанню стану соціального здоров'я підростаючого покоління, у цілому [6, с. 4].

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

На основі аналізу змісту комп'ютерних ігор, узагальнюємо, що комп'ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

- під час комп'ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

- заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети [5, с. 87-88].

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність у цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина потрапляє в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагомое емоційне заохочення. При цьому в дитини формується настанова на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Комп'ютерна гра виконує цілу низку функцій, серед яких:

- навчальна (знайомить дитину з початками математичних понять, дидактичних

уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчає грамоті, читанню);

- виховна (прищеплює морально-етичні правила поведінки, переживання та цінності);

- розвивальна (спрямована на формування загальних розумових здібностей, пам'яті, мислення, уваги);

- комунікативна (забезпечує освоєння діалектики спілкування);

- розважальна [5, с. 89].

Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на такі підгрупи:

- розвивальні комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);

- навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);

- ігри-квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);

- ігри-забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);

- комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень) [5, с. 89].

На прикладі комп'ютерної гри «Приют для животных» розглянемо можливості досліджуваного феномену у навчально виховному процесі дошкільного навчального закладу.

### Назва гри: «Приют для животных» (Рис. 1-2)



Рис. 1 – 2. Ілюстрації до гри «Приют для животных»

**Вид:** за метою гри – діагностуюча; за інтерфейсом гри – рольова («керуючі ігри»); за жанром гри – логічна; за кількістю гравців – індивідуальна.

**Мета:** активізувати знання про тварин; навчати краще орієнтуватися у просторі та кольорах, адаптація в новому оточенні; розвиває у дітей пам'ять, увагу, логічне мислення, здатність працювати у ритмі, що заданий особливостями гри, дрібну моторику рук; виховує доброзичливе ставлення до тварин, дисциплінованість.

**Місце гри в навчально-виховному процесі ДНЗ:** дану гру можна використовувати під час занять образотворчого мистецтва, математики, основи природознавства тощо в основній частині заняття.

**Характер взаємин між дітьми:** гра не передбачає взаємодію дітей між собою.

**Рівень ігрових знань, умінь навичок дітей:** знання кольорів та видів тварин;

навички роботи з комп'ютером (маніпулювання мишкою, орієнтування на екрані монітору та ін.).

### **Особливості підготовки до гри:**

#### *Підготовка вихователя:*

- визначення місця гри в навчально-виховному процесі;
- добір необхідного обладнання (комп'ютер чи ноутбук);
- добір сюрпризного моменту чи ситуацію, щоб зацікавити дітей;
- формування правил гри;
- прогнозування можливих труднощів та добір шляхи їх подолання.

#### *Підготовка дітей:*

- знання тварин та кольорів;
- уміння концентрувати увагу, працювати з «мишкою»;
- навички орієнтування у просторі на моніторі екрану.

### **Хід гри:**

#### *Організаційний момент*

- створення проблемної ситуації (загадка про зоомагазин, зоопарк тощо);
- коротка розповідь вихователя про різні притулки для тварин;
- повторення правил роботи за комп'ютером (рівно тримати спину, перебувати на відстані витягнутої руки від комп'ютера, правильно тримати і маніпулювати мишкою);
- пояснення та закріплення правил гри.

#### *Власне гра:*

- початок гри (пояснення правил гри);
- індивідуальна допомога вихователя, повторний інструктаж (за необхідністю);

#### *Результат гри:*

- обговорення з дітьми результат гри;
- визначення дітей, які найшвидше впоралися із завданням, позитивне їх оцінювання;
- повторення та закріплення видів тварин та особливостей взаємодії з ними.

**Результат гри:** діти краще орієнтуватися у просторі та кольорах; у дітей розвинута пам'ять, увагу, логічне мислення, а також дрібна моторика рук; діти можуть працювати у ритмі, що заданий особливостями гри; діти доброзичливо ставляться до тварин, дисципліновані.

**Висновки.** Таким чином комп'ютерні ігри виконують навчальну, розвивальну, виховну, комунікативну, розвивальну функції та допомагають дітям краще засвоювати знання; стимулюють оволодіння новими знаннями; виявляють прогалини в певних видах колективної роботи; сприяють підвищенню рівня інтелектуального розвитку.

Актуальним у подальшому вивченні розглядаємо питання щодо теоретичних та практичних аспектів оновлення змісту підготовки дошкільників нової генерації тощо.

### **Список літератури:**

1. Дрессер О. Комп'ютер та діти: користь чи шкода [Електронний ресурс] / О. Дрессер. – Режим доступу: <http://zakinppo.org.ua/bezpeka-zhitt-dijalnosti/1442-komp-juter-ta-diti-korist-chi-shkoda>. – Назва з екрану.

2. Семчук С. І. Комп'ютерні технології навчання і виховання дітей дошкільного віку: реалії та перспективи [Електронний ресурс] / С. І. Семчук. – Режим доступу: <http://dspace.udpu.org.ua:8080/jspui/bitstream/6789/2938/1/Семчук%20С.І.%20стаття.doc>. – Назва з екрану.

3. Компьютерная\_игра [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>. – Назва з екрану.

4. Що таке комп'ютерна програма ( гра )? [Електронний ресурс] / Режим доступу: [http://komphelp.net/Ustanovka\\_prog/Index1.htm](http://komphelp.net/Ustanovka_prog/Index1.htm). – Назва з екрану.

5. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу: навчальний посібник / О. І. Чекан. – К. : Видавничий Дім «Слово», 2015. – 184 с.

6. «Комп'ютерні ігри для дітей дошкільного віку» : зб.статей / укл. К. С. Балаєва. – Чернівці, 2015. – 42 с.