Мардарова І.К.
к.п.н., старший викладач,
Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДОШКІЛЬНИКАМИ

Ураховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з ними тенденції в освіті, педагоги зацікавлені проблемою раціонального використання дидактичних можливостей комп'ютера та комп'ютерних програмних засобів у роботі з дошкільниками. У дослідженнях учених (А. Бірюкович, Ю. Горвіц, С. Іванова, Н. Лисенко, В. Могільова, С. Новосьолова, Г. Пєтку та ін.) розглядаються можливості використання комп'ютерних ігор у роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

Розглядаючи особливості використання комп'ютерних ігор у роботі з дошкільниками В. Могільова зауважує, що комп'ютерні ігри вчать дітей долати труднощі, вимагають умінь зосереджуватися на навчальному завданні. А отже, стає ефективним навчання дошкільників цілепокладанню, плануванню, контролю й оцінюванню результатів діяльності через поєднання ігрових і не ігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює їхні правила, підкорює їм свої дії, намагається досягнути результату. Таким чином, у дитини розвивається довільна поведінка, інтелектуальні здібності, вольові якості (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, цілеспрямованість), а також співчуття героям гри [3, с. 26].

Дослідники К. Карделлан і Г. Грезійон наголошують, що навіть елементарні відеоігри вимагають від дітей уваги, спритності, посидючості і наполегливості. Гравець діє шляхом проб і помилок, а це є активною експериментальною діяльністю. Комп'ютерна гра зобов'язує дитину до постійної ініціативи, до вирішення низки проблем, що логічно змінюють одна одну, що дозволяє дитині в кожний момент гри усвідомлювати важливість і обґрунтованість свого вибору. Так дошкільник наближується до світу дорослих, до світу, де необхідно особисто відповідати за свої рішення [1, с. 41].

Комп'ютерні ігри для дошкільників умовно розподіляються за наступною класифікацією (Н. Кирста, Н. Лисенко [2] та ін.): адвентурні (пригодницькі) ігри, ігри стратегії, рольові ігри, логічні ігри, ігри симулятори (імітатори).

Застосовувати комп'ютерні ігри на заняттях допустимо починаючи зі старшого дошкільного віку. Проводити заняття потрібно у спеціально

обладнаному приміщенні – комп'ютерній залі. Тривалість даних занять повинна складати не більше 12 хв. Орієнтовна структура заняття може бути наступна: вступна частина – установка на увагу, створення ігрової ситуації, опитування, бесіда; основна частина – виконання дидактичних завдань, безпосередня робота з комп'ютером; заключна частина – аналіз гри, підсумок; рухова частина – загальна релаксація, гімнастика для очей [2, с. 144].

У зв'язку з вищесказаним напрошується висновок про те, що використання комп'ютерних технологій потребує спеціальної підготовки вихователів, а саме: вони повинні бути готовими до проведення комп'ютерних ігор (вміти визначити готовність дитини до комп'ютерної гри, підготувати предметно-ігрове середовище, вести дітей у ігрову ситуацію); мати здібності застосовувати в ході занять різноманітні педагогічні прийоми, оцінювати їх ефективність; знати і дотримуватися санітарно-гігієнічних норм використання комп'ютерної техніки тощо [4, с. 280].

Зауважимо, що вихователі можуть розробляти комп'ютерні ігри для дошкільників за допомогою комп'ютерної програми Scratch. Ця програма дозволяє маючи елементарні навички програмування розробляти для дітей навчальний матеріал у вигляді комп'ютерної гри (скрейтч-проекту). Таку гру можливо використовувати як в індивідуальній роботі з дітьми (дитина проходить її самостійно, у своєму темпі, за персональним комп'ютером, використовуючи маніпулятор «мишу»), так і у груповій (гра може бути виведена на електронну дошку за допомогою мультимедійного проектору, замість «миші» використовується указка). Вона може слугувати частиною заняття або використовуватися окремо для організації дитячого пізнання у позанавчальний час.

Наведемо приклад такої гри за темою «Подорож до міста Професій». Мета: ознайомити дітей з різними професіями, розвивати пізнавальні процеси (мислення, пам'ять, увагу), формувати навички роботи з маніпулятором «миша», виховувати інтерес до професій.

Презентація ходу гри: з'являється перший малюнок із зображенням міста, звучить голос за кадром, який пропонує дитині здійснити подорож до міста «Професій». Проте у подорож дитина може вирушити лише тоді, коли відгадає вид транспорту на якому поїде (звучить загадка про автобус) та обере відповідне зображення (перед дитиною з'являються картинки автобуса, потяга, пароплава, легкової машини, дитина повинна навести курсор «миші» або торкнутися указкою до правильного зображення). Після правильної відповіді на екрані залишається зображення автобусу. За його кермом – водій, але для того, щоб він зміг влаштуватися за кермом, дитина повинна навести курсор «миші» на його зображення та клацнути по ньому. Як тільки дитина правильно виконає

це завдання, автобус починає рухатися (звучить відповідний звуковий супровід руху автобусу). Далі дитина бачить, що автобус під'їхав до першого будинку, на ньому напис – кафе. Щоб дізнатися, хто тут працює потрібно відгадати загадку про кухаря. Надалі дитині пропонується виконати пальчикову гімнастику «Кухар». Наступна зупинка – біля лікарні. Щоб дізнатися, хто тут працює дитина відгадує загадку про лікаря. Наступний будинок – школа, загадка про вчителя. Підсумковий етап: з'являються по черзі відповідні картинки з людьми різних професій (шофер, кухар, лікар, учитель). Дитині пропонується пригадати: хто лікує людей, хто готує їжу, хто вчить дітей, хто возив її по місту (дитина повинна клацнути курсором «мишки» по відповідному зображенню).

На закінчення відзначимо, що застосування комп'ютера в педагогічному процесі ДНЗ сприяє гармонійному розвитку особистості дитини, оскільки забезпечує і підтримує процеси самопізнання, самореалізації, творчості, розвитку її індивідуальності.

Список використаних джерел:

1. Карделлан Кристин Дети процессора : как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / Кристин Карделлан, Габриэль Грезийон. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с.

2. Лисенко Н. В. Педагогіка українського дошкілля: У 3-х частинах : навч. посіб. / Н. В. Лисенко, Н. Р. Кирста. – К. : видавничий Дім «Слово», 2010. – Ч. 2– 360 с.

3. Могилёва В. Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с комп'ютером : учеб. пособие для студ. образовательных учреждений сред. проф. образования / В. Н. Могилёва. – М. : Издательский центр «Академия», 2007. – 240 с.

4. Новые информационные технологи в дошкольном образовании / [Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова, Н. Н. Поддъяков, Е. В. Зворыгина и др.]. – М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 1998. – 328 с.