

ПІДГОТОВКА СТУДЕНТІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

У статті розглянуто процес підготовки майбутніх вихователів до організації навчання дітей з використанням комп'ютерних ігор.

Ключові слова: підготовка майбутніх вихователів, діти дошкільного віку, комп'ютерні ігри.

Сьогодні є очевидним те, що реформування дошкільної освіти передбачає впровадження у педагогічний процес дошкільних навчальних закладів нових інформаційних технологій, які створюють сприятливі умови для різнобічного розвитку дошкільників. Проте використовувати інформаційні технології у роботі з дітьми дошкільного віку повинні лише спеціально підготовлені вихователі, які володіють знаннями та вміннями щодо їх безпечного застосування у педагогічному процесі дошкільного навчального закладу та методикою організації занять з комп'ютерною підтримкою.

Особливості використання комп'ютерних ігор у роботі з дітьми дошкільного віку розглядаються у дослідженнях Ю. Горвіца, С. Іванової, Н. Кирсти, Н. Лисенко, В. Могільової, В. Моторіна, С. Новосолової, Г. Петку та ін.

Мета даної статті розглянути процес підготовки майбутніх вихователів до організації навчання дошкільників з використанням комп'ютерних ігор.

Досліджуючи можливості використання комп'ютерних ігор у роботі з дошкільниками, В. Могільова зауважує, що вони вчать долати труднощі, вимагають умінь зосереджуватися на навчальному завданні, запам'ятовувати умови і правильно їх виконувати. Автор переконаний, що завдяки комп'ютеру стає ефективним навчання дітей 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].

Подібна думка, висвітлена й у дослідженнях К. Карделлан і Г. Грезійон, які 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].

Відзначимо, що комп'ютерні ігри для дошкільників умовно розподіляються за наступною класифікацією (Н. Кирста, Н. Лисенко [2] та ін.):

– адвентурні (пригодницькі) – візуальні ігри, що оформлені як мультиплікаційний фільм, однак у яких припускається можливість керування перебігом ігрових подій. Як приклад – гра "Валл-і" (розробник "Asobo Studio", видавництво "THQ"), що створена за мотивами відомого дитячого мультфільму "Валл-і" про пригоди маленького робота. Гра розроблена на десять інтерактивних анімаційних епізодів-завдань, що необхідно пройти Валл-і та його друзям;

– стратегії – комп'ютерні ігри, що призначені для навчання дітей плануванню власної діяльності і стеженню за перебігом подій певної ігрової ситуації. Наприклад – "Домашній зоопарк" (видавництво "Сорока Білобока"). Під час цієї гри діти вчать старанно доглядати за тваринами, вчасно годувати (давати вітаміни, а якщо вони захворіли – ліки). "Весела ферма" (розробник "Nevosoft, Alawar"), у цій грі дітям необхідно піклуватися про фермерське господарство: вирощувати врожай, годувати і розводити тварин, реалізувати фермерську продукцію. Гра поділена на рівні і щоб пройти певний рівень, необхідно виконати завдання: купити тварин, або реалізувати потрібну кількість продовольчих товарів (сир, молоко, тканину тощо);

– рольові – спрямовані на використання потрібного ігрового персонажу для досягнення певної мети (відшукування артефакту, людини тощо). На шляху до досягнення мети перед гравцем постають різні перепони, що треба подолати. Наприклад: "Пригоди Даші" – комп'ютерні ігри створені на основі навчального мультсеріалу "Dora the Explorer" (розробник "Stunt Puppy Entertainment", видавництво "Infogrames Entertainment"). Існує декілька різновидів цих комп'ютерних ігор: "Даша – слідопит. Пригоди в загубленому місті" (у грі потрібно знайти плюшевого ведмедя Даші в місті "Загублених речей". Гра побудована за різними ступенями складності для різного віку дітей). "Перший день у школі" (у грі потрібно Даші та її друзям дібратися до школи, подолавши різноманітні перешкоди). Ігри, серії "Пригоди Даші", розроблені для дітей віком від 3 років, розробник "Акелла";

– логічні – спрямовані на розвиток пізнавальної сфери дітей, складаються з різноманітних завдань, головоломок, які повинен розв'язати гравець. Наприклад: "Як дружили Вовк та Засць" (видавництво "Сорока Білобока"). Гра побудована у вигляді певних завдань, що необхідно вирішити дітям (розмальовувати малюнки, відшукати відмінності між об'єктами, відгадати загадки, вивчити віршики про героїв казок). Гра допомагає розвинути у дитини зорову пам'ять, увагу, логічне мислення, збільшити словниковий запас;

– симулятори (імітатори) всіх технічних засобів – вітрильників, літаків, автомобілів тощо. У цих іграх увага приділяється розвитку реакції дитини дошкільного віку під час керування відповідним видом транспорту. Наприклад "Гонки" – комп'ютерні ігри, в яких відбуваються гоночні змагання на автомобілях, мотоциклах та інших транспортних засобах. Розробники "Asobo Studio", "Electronic Arts", "Bizarre Creations" та ін. Комп'ютерні ігри з елементами гонок орієнтовані на дітей віком від 6 років. Наприклад: "Гонки у Диснейленді", "Космічні віражі" тощо.

Використовувати 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 своїх дослідженнях учені (Ю. Горвіц, С. Новосолова та ін.) вказують на необхідність 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].

У зв'язку з цим, нами здійснюється спеціальна підготовка студентів (майбутніх вихователів) до використання комп'ютерних технологій, зокрема комп'ютерних ігор, у роботі з дітьми дошкільного віку. З метою узагальнення уявлень щодо різновидів комп'ютерних ігор, створених для дошкільників, студенти отримують завдання скласти банк комп'ютерних ігор для дітей дошкільного віку та здійснити їх аналіз. Пропонуємо добірку комп'ютерних ігор, що підібрали студенти:

– "Весела абетка" (видавництво "Дитячий світ") – комп'ютерна навчальна програма для дітей за допомогою якої вони, в ігровій формі, вивчають букви і звуки. Складається з розділів: "Знайди літеру", "Дід Буквоїд", "Іспит". Диск розроблений для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

– "Маша та ведмідь. Підготовка до школи" (видавництво "1С") – навчальна рольова гра для дошкільнят, створена за мотивами популярного мультсеріалу "Анимакорд". Разом з Машею діти здійснюють захоплюючу і пізнавальну прогулянку, відвідують на лісовій пасіці добродушного Ведмеда, разом з ним виконують міні-завдання, що допомагають засвоїти та закріпити навички читання і лічби.

– "Земля та Всесвіт" (видавництво "Атлантик") – логічна гра, спрямована на пізнання дитиною доквілля. Під час гри діти разом з ігровим персонажем Вовком Панасом ознайомлюються з планетами Соняної системи. Дізнаються цікаві факти про нашу планету, а саме: про рослин-хижаків, найшвидших тварин, найвищі дерева тощо. Під час цієї гри діти починають сприймати доквілля об'ємно, розуміти, що в ньому все взаємопов'язане: зорі, рослини, вітри, океани тощо. Диск розроблений для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

– "Снігова королева" (видавництво "AidemMedia") – комп'ютерна рольова гра для дітей дошкільного віку. Навчальна програма складається з розділів: "Чотири пори року", "Таємниці крижаного озера", "Велика подорож Герди", "Дивовижні розповіді незвичайних квітів", "Закритий палац", "Королівство фарб" тощо. Під час гри діти можуть спробувати себе в ролі модельєра, спеціаліста з вирощування чарівних рослин, кінорежисера, поета або художника.

Також студенти вчать розробляти дидактичні електронні ігри для дітей старшого дошкільного віку за допомогою комп'ютерної програми Scratch. Ця програма дозволяє студентам маючи елементарні навички програмування розробляти для дітей навчальний матеріал у вигляді комп'ютерної гри (скрейтч-проект). 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 введена 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 автобуса. 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 картинкі 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).

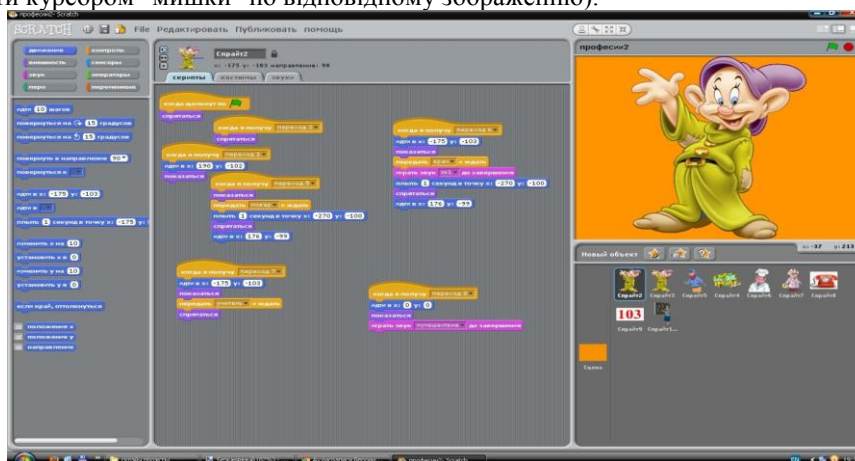


Рис. Приклад скрейтч-проекту за темою "Подорож до міста Професій"

Експертиза розроблених скрейтч-проектів передбачає аналіз навчальних цілей, знань і вмінь, які діти можуть отримати під час проходження гри, можливостей розвитку мислення дітей (аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, серіація, узагальнення, класифікація, систематизація, тощо), доцільності та доступності поданої інформації, кольорової гамми, чіткості зображення, стилістичної виразності тексту, його пізнавальної спрямованості, необхідність виконання дітьми різноманітних дій під час гри, тип коментарів до кожного ігрового завдання, можливість здійснення перевірки засвоєння матеріалу дошкільниками тощо.

Ці дидактичні електронні ігри (скрейтч-проекти) були розроблені студентами для використання під час групового або індивідуального навчання дітей в ході педагогічної практики у дошкільних навчальних закладах, що мають необхідну для впровадження комп'ютерних технологій матеріально-технічну базу.

На закінчення відзначимо, що використання комп'ютерних ігор у роботі з дітьми дошкільного віку можливе і має позитивні наслідки, а саме: відбувається розвиток мислення дошкільників (аналіз, синтез, порівняння, класифікація тощо), довільної уваги, творчих здібностей, активізується інтерес дітей до навчання, вони отримують емоційне задоволення від процесу гри тощо. Ефективне застосування комп'ютерних ігор під час роботи з дітьми потребує від вихователів відповідної професійної підготовки.

Подальші дослідження будуть присвячені підготовці вихователів щодо застосування комп'ютерних технологій у різних видах діяльності дошкільників.

Використані джерела

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 дошкільця: 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. Психологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером : учеб. пособие для студ. образовательных учреждений сред. проф. образования / В. Н. Могилёва. – М. : Издательский центр "Академия", 2007. – 240 с.
4. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / [Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова, Н. Н. Подъяков, Е. В. Зворыгина и др.]. – М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 1998. – 328 с.

Mardarova I.

TRAINING OF STUDENTS TO THE USE OF COMPUTER GAMES IN WORKING WITH CHILDREN OF PRESCHOOL AGE

In the article is considered the process training of future teachers in organization of studies of children with the use of computer games.

Key words: *training of future teachers, children of preschool age, computer games.*

Стаття надійшла до редакції 8.05.13