

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

COMPUTER GAMES AS A MEANS OF DEVELOPING THE OLDER PRESCHOOL CHILDREN COGNITIVE ACTIVITY

Стаття присвячена питанням розвитку пізнавальної активності старших дошкільників та комп'ютеризації освітнього середовища закладів дошкільної освіти. Проаналізовано психолого-педагогічні та санітарно-гігієнічні умови використання комп'ютерів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Розроблено серію комп'ютерних ігор-презентацій з метою підвищення рівня розвитку пізнавальної активності старших дошкільників. Дошкільна освіта вважається першим етапом, впродовж якого проходить виховання і навчання підростаючого покоління, формуються фундаментальні знання, уміння і навички, необхідні у подальшому житті. Сучасні діти живуть в епоху інформатизації та комп'ютеризації, в умовах швидких змін, які вимагають від особистості не просто накопичених знань, але й, насамперед, уміння здобувати ці знання самостійно, оперувати ними, творчо та креативно мислити. Активність особистості є необхідною умовою для розвитку пізнавальних інтересів, формування розумових якостей, ініціативи та самостійності.

Починати комп'ютерне навчання слід з підбору пізнавальних та розвиваючих програм, продумування організаційних форм та методів роботи, використовуючи сучасні інформаційні технології відповідно до вікових особливостей дітей дошкільного віку.

Період старшого дошкільного віку збігається з періодом інтенсивного розвитку мислення дитини, що сприяє підготовці до переходу від наочно-образного до абстрактно-логічного мислення. На цьому етапі комп'ютер виступає особливим інтелектуальним засобом для розвитку пізнавальних інтересів та пізнавальної активності старших дошкільників.

Комп'ютер розглядається не як окремий навчальний ігровий пристрій, а як універсальна інформаційна система, здатна об'єднатися з різними напрямками освітнього процесу, збагатити їх, змінити середовище закладу дошкільної освіти та сприяти формуванню ключових компетентностей дітей старшого дошкільного віку.

Ключові слова: пізнавальна активність, заклад дошкільної освіти, комп'ютерні ігри, діти старшого дошкільного віку, комп'ютеризація освітнього середовища.

The article is devoted to the issues of the development of cognitive activity of older preschoolers and computerization of the educational environment of preschool education institutions. The psychological-pedagogical and sanitary-hygienic conditions of the use of computers in the educational process of a preschool education institution were analyzed. A series of computer games-presentations was developed in order to increase the level of cognitive activity development of older preschoolers.

Preschool education is considered the first stage during which training of the younger generation takes place, fundamental knowledge, skills and abilities necessary in later life are formed.

Modern children live in the era of informatization and computerization, in conditions of rapid changes, which require from the individual not just accumulated knowledge, but also, first of all, the ability to acquire this knowledge independently, operate with it, and think creatively. The activity of the individual is a necessary condition for the development of cognitive interests, the formation of mental qualities, initiative and independence.

Computer training should begin with the selection of cognitive and developmental programs, thinking through organizational forms and work methods, using modern information technologies in accordance with the age characteristics of preschool children.

The period of older preschool age coincides with the period of intensive development of the child's thinking, which contributes to the preparation for the transition from visual and figurative to abstract and logical thinking. At this stage, the computer is a special intellectual tool for the development of cognitive interests and cognitive activity of older preschoolers.

The computer is not considered as a separate educational game device, but as a universal information system, capable of combining with various directions of the educational process, enriching them, changing the environment of the preschool education institution, and contributing to the formation of key competencies of older preschool children.

Key words: cognitive activity, preschool education institution, computer games, older preschool children, computerization of the educational environment.

УДК [373.2.091.33-027.22:793.7]:004
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/54.2.4>

Новосельська Н.Т.,

канд. пед. наук,
доцент кафедри початкової та дошкільної освіти
Львівського національного університету імені Івана Франка

Кузіна О.Т.,

аспірантка
Київського університету імені Бориса Грінченка

Постановка проблеми. На сучасному етапі інформатизації суспільства комп'ютерні технології використовують як засіб виховання і навчання в усіх сферах освіти. Реалії сьогодення переконливо доводять важливість і необхідність впровадження в освітній процес закладу дошкільної освіти комп'ютерних технологій, які в органічному поєднанні з традиційними методами, сприятимуть підвищенню рівня пізнавальної активності дітей дошкільного віку [4; 5].

Ці теденції знаходять своє відображення у Базовому компоненті дошкільної освіти, в якому

вказано, що «освітній потенціал особистісної компетентності реалізується у творчій активності дитини у всіх специфічно дитячих видах діяльності й виявляється в особистісних якостях дитини – від елементарних уявлень та позитивного ставлення дитини до свого внутрішнього світу до становлення основ її світогляду і розвиненості її свідомості, *пізнавальної активності*, емоційної сприйнятливості, позитивної налаштованості дій, думок, оптимістичними переживаннями, реалістичними намірами» [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Теоретичні та методичні аспекти розвитку пізнавальної активності дітей дошкільного віку у процесі різних видів діяльності розкрито у наукових працях А. Богуш, С. Ладивір, В. Суржанської. Особливості інформатизації та комп'ютеризації в освітній сфері розглянуто у дослідженнях Н. Корсунської, О. Лаути, А. Стельмащук. Специфіку використання інформаційних комп'ютерних технологій у підготовці фахівців галузі дошкільної освіти проаналізовано науковцями С. Дяченко, І. Мардаровою, Ю. Олійник та ін.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Незважаючи на значний інтерес дослідників до різних аспектів формування та розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку, можна стверджувати, що проблема потребує подальших наукових розвідок. Вважаємо доцільним дослідити вплив комп'ютерних ігор на розвиток пізнавальної активності старших дошкільників.

Формулювання цілей статті. Розкрити психолого-педагогічні та санітарні умови використання комп'ютерів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Розробити серію комп'ютерних ігор-презентацій з метою підвищення рівня розвитку пізнавальної активності старших дошкільників.

Виклад основного матеріалу дослідження. Міністерство освіти і науки України звертає увагу на те, що нові комп'ютерні технології є важливим чинником збагачення інтелектуального, емоційного і пізнавального розвитку дитини, каталізатором формування її творчих здібностей та повинні входити в освітній процес дошкільної освіти поряд з традиційними засобами через гру, конструювання, художню та інші види діяльності, але в жодному випадку не замінювати їх.

У закладі дошкільної освіти можуть використовуватися лише такі комп'ютерні програми та ігри, які відповідають психолого-педагогічним та санітарно-гігієнічним вимогам. Ці вимоги викладено у Наказі Міністерства охорони здоров'я України від 24.03.2016р. № 234 «Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів»: «Заняття з використанням комп'ютерів дозволяється проводити для дітей старшого дошкільного віку два рази на тиждень (не більше одного разу протягом дня). Заняття проводяться у формі спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру. Заняття, які потребують підвищеної пізнавальної активності, необхідно проводити переважно в першу половину дня та у дні з високою працездатністю (вівторок, середа). Доцільно поєднувати та чергувати їх із заняттями з музики, фізичного виховання, ритміки» [8].

Комп'ютер застосовується для вирішення різноманітних дидактичних завдань: подання інформації у вербальній, наочній та експериментальній формах; формування загальнонавчальних

і спеціальних знань та умінь з конкретних тем; організація індивідуального та групового навчання [7].

Заняття з комп'ютером включає чотири взаємопов'язані компоненти: активне пізнання дітьми навколишнього світу; поетапне засвоєння ігрових способів і засобів вирішення ігрових завдань, які поступово ускладнюються; зміна предметно-знакового середовища на екрані монітора; активізує спілкування дитини з дорослими та іншими дітьми [9].

Спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером здійснюється за допомогою ретельно підібраних ігор з урахуванням віку, навчальної та виховної спрямованості. Пропонуємо серію комп'ютерних ігор-презентацій для розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Гра-презентація на тему «Звідки до нас приходять хліб».

Освітні цілі та очікувані результати: розширити уявлення дітей старшого дошкільного віку про хліб; розвивати творчі здібності, пізнавальну активність; виховувати бережливе ставлення до хліба.

1 слайд. Сюрпризний момент. На екрані з'являється ігровий персонаж – дівчинка Катруся, яка пропонує дітям дізнатися, звідки береться хліб. Попередньо голос дівчинки озвучений і вставлений на кожному слайді презентації.

2 слайд. Зображення поля. З'являється Катруся, яка разом із дітьми розглядає і називає злакові рослини: пшеницю, жито, овес. Діти описують зображення на картинках, знаходять спільні та відмінні риси між колосками. Дівчинка пояснює, що зернятка використовують для виготовлення хліба.

3 слайд. Катруся разом з дітьми знайомиться з професіями: жниця, комбайнер, водій. Діти розглядають і називають ручні знаряддя праці та машини, що потрібні для збирання врожаю зернових: серп, коса, зернозбиральний комбайн.

4 слайд. Зображення елеватора, зерносковища. Діти разом з Катрусею дізнаються, як зернову масу очищають від домішок, просушують, де і як зберігають велику кількість зерна.

5 слайд. Почергово впливає зображення млинів: ручний, вітряний, водяний, паровий. Катруся розповідає про види і будову млинів, знайомить з професією мельника.

6 слайд. Картинки із зображенням млинів та засобів приведення їх у дію. Дівчинка пропонує об'єднати картинку в пари.

7 слайд. З'являється зображення пекарні та послідовний процес випічки хлібо-булочних виробів. Діти знайомляться з професіями пекар та кондитер.

8 слайд. Катруся пропонує укласти в правильній послідовності картинку із зображенням етапів випічки хліба (просіювання муки, змішування тіста, бродіння, розкачування тіста, надання форми, випікання).

9 слайд. Зображення машин, які розвозять свіжовипечений хліб і булочки у магазини, кіоски та супермаркети. Катруся пояснює дошкільникам, що закладено у ціну виробів, пояснює, що хліб потрібно берегти і у жодному випадку не можна його викидати.

10 слайд. На екрані з'являються прислів'я про хліб. Дівчинка пропонує дітям пояснити значення кожного: «Багато снігу – багато хліба. Як у травні дощ надворі, то восени хліб у коморі. Без солі, без хліба – немає обіда. Весна днем красна, а на хліб пісна. Хліб та вода – бідного їда. Хліб – батько, вода – мати. Держи хліб на обід, а слово на одвіт. На чорній землі білий хліб родить. Паляниця – хлібова сестриця».

11 слайд. Дівчинка Катруся пропонує самостійно спекти хліб. Діти разом з вихователем у закладі дошкільної освіти та вдома з батьками упродовж тижня випікають хліб та булочки з різними начинками. Сервірують столи, пригощають товаришів, обмінюються рецептами.

Гра-презентація на тему «Звідки одяг до нас прийшов»

Освітні цілі та очікувані результати: ознайомити дітей із виникненням одягу, узагальнити і систематизувати знання про предмети одягу, уточнити функції та призначення різного одягу; розвивати пізнавальну активність, здатність творчо мислити; виховувати дбайливе ставлення до речей.

1 слайд. Сюрпризний момент. На екрані виникає ігровий персонаж – дівчинка Катруся, яка пропонує дітям дізнатися, звідки до нас прийшов одяг. Попередньо голос дівчинки озвучений і вставлений на кожному слайді презентації.

2 слайд. Зображення первісних людей. З'являється Катруся, яка пропонує дітям розглянути та описати одяг первісних людей. Дівчинка повідомляє, що давним-давно люди одягались у шкіри вбитих тварин, суше листя та навіть у спеціально оброблену кору дерев.

3 слайд. З'являється зображення поля, де цвіте льон. Діти розглядають поетапність збирання льону: скошення жатками, укладання у валки, сушіння, обмолочення комбайнами. Катруся зауважує, що скошують льон такими ж жатками, що й зернові культури.

4 слайд. Дівчинка Катруся знайомить дошкільників з процесом виготовлення тканини: як стебла льону перетирають, розділяють на волокна, вичіскують, очищають, окремі волокна скручують між собою, отримуючи пряжу. З пряжі тчуть полотно, яке згодом фарбують. Зображення ручних і механічних ткацьких верстатів. Ознайомлення з професією ткаля.

5 слайд. На екрані картинка із зображенням етапів виготовлення тканини. Катруся пропонує укласти їх у правильній послідовності.

6 слайд. Зображення ательє, салону індивідуального пошиття одягу. Дівчинка знайомить з професією закрійника, швачки.

7 слайд. З'являється зображення швейної фабрики та послідовний процес пошиття одягу: створення ескізу моделі, виготовлення лекал, розкрій та пошиття виробу. Діти знайомляться з професіями дизайнера, модельєра.

8 слайд. Зображення магазинів, інтернет-магазинів та ринків з одягом. Дівчинка Катруся пояснює дошкільникам, що закладено у ціну виробів, чому потрібно шанувати одяг та як за ним доглядати.

9 слайд. Почергово впливають картинки з зображенням одягу. Катруся просить розділити його за сезонами та призначенням.

10 слайд. На екрані з'являються прислів'я про одяг. Дівчинка пропонує дітям пояснити значення кожного: «Зустрічають по одягу, а проводжають по розуму. Бережи одяг, доки новий, а здоров'я – доки молодий. Сій льонок, як лежить льодок. Одяг кращий новий, а друг старий. Зустрічають по одягу, а проводжають по розуму. Не одяг прикрашає людину, а добрі справи».

11 слайд. Катруся пропонує створити власний ескіз одягу для ляльки. Діти разом з вихователем у закладі дошкільної освіти та вдома з батьками упродовж тижня шиють одяг для ляльки.

Гра-презентація на тему «Як створюють будинки»

Освітні цілі та очікувані результати: ознайомити дітей із різними видами будинків, закріплювати знання про будівельні матеріали, функції та призначення будівель; розвивати пізнавальну активність, мислення, увагу, уяву та фантазію, здатність творчо мислити; виховувати шану до праці будівельників, любов до рідної домівки.

1 слайд. Сюрпризний момент. На екрані виникає ігровий персонаж – дівчинка Катруся, яка пропонує дітям дізнатися, які бувають будинки. Попередньо голос дівчинки озвучений і вставлений на кожному слайді презентації.

2 слайд. Зображення різних видів будинків (глиняна хата, дерев'яний будинок, цегляний будинок, іглу – зимове житло ескімосів з льоду та снігу, яранга – переносне кругле житло чукчів, вкрите шкірами, вігвам, будинок з металу, солом'яний та скляний будинки). З'являється Катруся, яка пропонує дітям розглянути житлові споруди. Діти описують зображення на картинках, знаходять спільні та відмінні особливості між будівлями.

3 слайд. Діти розглядають і називають матеріали (залізобетонні панелі, призначені для створення несучих конструкцій, цегла, пісок, цемент, камінь, щебінь), будівельну техніку (екскаватор, бульдозер, кран, навантажувач, бетонозмішувач, самоскид) та ручні інструменти (кельня, шпатель). Катруся разом з дошкільниками знайомиться з професіями: архітектор, будівельник, інженер, тракторист, каменярь, бульдозерист, кранівник.

4 слайд. На екрані картинка із зображенням проектів багатоквартирних та індивідуальних

житлових будинків. Дівчинка Катруся знайомить дітей з принципами планування внутрішніх приміщень: вітальня, спальня, санвузол, кухня, коридор, дитяча та гардеробна кімнати.

5 слайд. З'являється зображення етапів будівництва багатоквартирних та приватних осель: закладання фундаменту, спорудження стін, підведення усіх видів комунікацій, установка вікон та дверей, облаштування внутрішніх приміщень. Дівчинка пропонує дітям віднайти спільне і відмінне у процесі будівництва та укласти картинку у правильній послідовності.

6 слайд. Знайомство із внутрішнім простором – інтер'єром. Зображення різних стилів інтер'єру. Катруся звертає увагу на архітектурне та художнє оформлення будинків та просить дошкільників підібрати меблі та елементи інтер'єру відповідно до певного стилю.

7 слайд. Знайомство дітей з екстер'єром – зовнішнім видом будівель. Дівчинка Катруся демонструє різні варіанти зовнішнього оформлення будинків та ландшафтного дизайну. Професія ландшафтний дизайнер.

8 слайд. Картинки із зображенням суспільних будівель (школа, заклад дошкільної освіти, магазин, кінотеатр, цирк, вокзал, театр, поліклініка, музей) та предметів інтер'єру (іграшки, книги, сцена, експонат, батут, табло, хліб, фонендоскоп, кінозал). Дівчинка пропонує об'єднати картинку в пари.

9 слайд. Почергово з'являються картинку із зображенням різних будівель. Катруся просить розділити їх на групи за призначенням.

10 слайд. На екрані впливають прислів'я про житло. Дівчинка пропонує дітям пояснити значення кожного: «В рідному домі і стіни допомагають. Без господаря будинок – сирота. В гостях добре, а вдома краще. Мій будинок – моя фортеця. Додому прийдеш – хліб-сіль знайдеш. Моя хата з краю, я нічого не знаю. Де мир, там і лад, там є в хаті благодать. Всякий дім господарем тримається. Де любов у хаті, там люди багаті».

11 слайд. Катруся пропонує створити проєкт власного будинку. Діти разом з вихователем у закладі дошкільної освіти та вдома з батьками упродовж тижня виготовлять макети будинків.

Висновки. Використання комп'ютерних ігор у навчальній діяльності є одним із ефективних засобів підвищення мотивації до навчання, створення позитивного емоційного фону, розвитку творчих здібностей та пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Наступні дослідження доцільно спрямувати на визначення педагогічних умов розвитку пізнавальної активності старших дошкільників засобами періодичних видань.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) затверджений наказом МОН від 12.01.2021 № 33. https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf
2. Дяченко С.В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Луганськ, 2009. 20 с.
3. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ДНЗ. http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf (дата звернення 26.12.2022р.)
4. Корсунська Н. Проблеми комп'ютеризації навчання / Н. Корсунська. – <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/metodser/111/4.pdf> (дата звернення 26.12.2022р.)
5. Лаута О. Проблема інформатизації та комп'ютеризації освітньої галузі. *Вісник ХНУ імені В.Н. Каразіна*. 2017. Випуск 56. С. 26-30.
6. Лозова В. І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів. Харків : ОВС, 2000. 164 с.
7. Мардарова І. К. Інформатизація дошкільної освіти: проблеми та перспективи розвитку. *Науковий вісник ПНПУ імені К.Д.Ушинського*. 2016. №5 (112). С. 78-81.
8. Наказ Міністерства охорони здоров'я України від 24.03.2016 р. № 234. Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16> (дата звернення 24.12.2022 р.)
9. Олійник Ю. І. Способи використання інформаційних комп'ютерних технологій у підготовці фахівців галузі дошкільної освіти. *Педагогічні науки : зб. наук. праць*. – Херсон: ХДУ. 2009. Випуск 51. С. 403–408.