

Гопко О. А.

*здобувач фахової передвищої освіти
освітнього ступеня «молодший спеціаліст»
спеціальності 013 Початкова освіта
IV курс 142 група
Комунальний заклад Сумської обласної ради
«Лебединський педагогічний фаховий коледж
імені А.С. Макаренка»
м. Лебедин*

КОМП'ЮТЕРНІ ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ІННОВАЦІЯ В ОСВІТІ

Нові цілі модернізації освітньої галузі спрямовані на розвиток національної системи освіти, що має відповідати вимогам часу і потребам особистості, яка здатна реалізувати себе в суспільстві, що постійно змінюється. Такі цілі освіти зумовлюють пріоритетність досліджень у галузі педагогічної інноватики, яка в 90-х роках ХХ століття виокремилась у потужний напрям наукового супроводу модернізації освіти на всіх рівнях.

Інновацію в освіті розглядають як реалізоване нововведення – у змісті, методах, прийомах і формах навчальної діяльності та виховання особистості (методиках, технологіях), у змісті і формах організації управління освітньою системою, а також в організаційній структурі закладів освіти, у засобах навчання та виховання і в підходах до соціальних послуг в освіті, що суттєво підвищує якість, ефективність та результативність освітнього процесу [1].

Хоча на пріоритет формування освітнього простору вказують всі сучасні законодавчі та нормативні документи, найбільш регламентують здійснення інноваційної діяльності Закони України «Про інноваційну діяльність», «Про пріоритетні напрями інноваційної діяльності в Україні», накази Міністерства освіти і науки України «Про затвердження Положення про порядок здійснення

інноваційної освітньої діяльності», «Про затвердження Положення про Експериментальний загальноосвітній навчальний заклад» та інші.

Однією із таких інновацій в освітньому процесі початкової школи є комп'ютерні дидактичні ігри.

Мета статті полягає у розкритті сутності поняття «комп'ютерні дидактичні ігри», виявленні їх функцій та здійсненні класифікації.

Комп'ютеризація початкової освіти, впровадження комп'ютерів у розвивальний процес школи та сім'ї привертають увагу науковців. Дослідження зарубіжних і вітчизняних вчених (Н. Бабкіна, І. Васильєва, Ю. Горвиць, Б. Хантер та ін.) свідчать, що використання комп'ютера в молодшому шкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, всебічно розвиває дитину. Питанням підвищення ефективності навчальної діяльності при використанні комп'ютера присвячені дослідження А. Балашова, Б. Ломова, О. Тихомирова, Н. Тализіної, В. Монахова та інших.

Ігри в своєму розвитку еволюціонують від предметних до рольових, від рольових до дидактичних. Інтерес дітей в дидактичній грі переміщується від ігрової дії до розумової задачі. Дидактична гра – це цінний засіб виховання розумової активності дітей, вона активізує психічні процеси, викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання. Вона допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим, викликає в учнів глибоке задоволення, створює радісний робочий настрій, полегшує процес засвоєння знань [5, с. 131].

Під комп'ютерною дидактичною грою будемо розуміти мультимедійну модель комунікативних процесів з метою обміну навчальною інформацією, в якій не тільки відображається існуюча реальність, але й створюється гравцями нова віртуальна, що надає грі прогностичного характеру [4, с. 312 -318].

Завдяки впровадженню в навчальний процес комп'ютерних дидактичних ігор у школярів розвиваються такі творчі можливості: проблемне бачення; здатність до дослідницької діяльності; розвиток уяви і фантазії; здатність до

подолання інерції мислення; уміння аналізувати, синтезувати та інтегрувати інформацію; здатність до міжособистісного спілкування; цілісність, синтетичність, самостійність сприйняття; точність мислення; пошуково-перетворюючий стиль мислення [2]. Комп'ютерна дидактична гра сприяє розвитку особистості: розвивається мотиваційна сфера (виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають більш важливого значення, ніж особистісні); долається пізнавальний та емоційний егоцентризм (учень, беручи на себе роль якогось персонажа, враховує особливості його поведінки, його позицію, що сприяє орієнтації у стосунках між людьми, сприяє розвитку самосвідомості й самооцінки); розвивається довільність поведінки (відтворюючи типові ситуації стосунків між людьми у соціальному середовищі, учень підкоряє свої бажання і діє відповідно до соціальних зразків, намагаючись наблизитися до еталона поведінки); розвиваються розумові дії і творче мислення суб'єкта пізнавальної діяльності. У комп'ютерній дидактичній грі формуються всі сторони особистості як дитини, так і дорослої людини, відбуваються значні зміни у її психіці. Комп'ютерна дидактична гра навчає підкоряти власні дії і думки певній меті, допомагає виховувати цілеспрямованість і творчо мислити [3, с. 395-398].

Мета в дидактичній грі носить подвійний характер: ігрова – отримання винагороди; навчальна – це здобуття знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Якщо переважає навчальний компонент, то гра надає широкі можливості, пов'язані з відтворенням знань, умінь і навичок, їх застосуванням, обробкою. У випадку переважання ігрового компоненту гра може використовуватися як засіб для наочності й підвищення мотивації до навчання. За ступенем навчального впливу на учня комп'ютерні дидактичні ігри можуть бути розділені на наступні види: тренувальні ігри, спрямовані на закріплення набутих знань, умінь і навичок; контролюючі; навчальні ігри, що допомагають учневі придбати нові знання, уміння і навички; розвивальні ігри, що сприяють виявленню та розвитку найбільш важливих здібностей і навичок;

комбіновані ігри, що поєднують в собі декілька видів. Звернення до класифікації ігор не випадкове. При роботі з конкретною грою важливо знати її типологію, оскільки це допоможе визначити місце гри в освітньому процесі.

Впровадження нових інформаційних технологій та формування майбутнього постіндустріального інформаційного суспільства залежить від рівня інформатизації навчального процесу, розробки інформаційних технологій навчання та їх подальшого використання.

Таким чином, застосування комп'ютерних дидактичних ігор як інноваційного засобу організації навчально-виховного процесу досить актуальне і відповідає сучасним потребам системи освіти. З їх допомогою створюються такі умови, за яких учень отримує мотиваційні стимули, що сприяє розвитку творчої активності в процесі його пізнавальної діяльності. А це забезпечує досягнення високих результатів у навчанні за мінімальних зусиль і витрат часу зі сторони учнів.

ЛІТЕРАТУРА

Вакуленко В. М. Види інновацій в освіті та їх класифікація [Електронний ресурс] / В. М. Вакуленко // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. Випуск 4. Розділ: педагогічні науки: Електронне наукове фахове видання 2010. Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnadps/2010_4/zmisthtml

Иванов М. С. Психология компьютерной игры как проблема интегральной психологии личности / М.С. Иванов [Електронний ресурс] Режим доступу:

<http://flogiston.ru/articles/netpsy/mJvanov2>

Кириленко Н. М. Комп'ютерна дидактична гра як компонент освітнього простору / Н. М. Кириленко // Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Випуск XXXXVI. Херсон, 2007. С. 395-398.

Кириленко Н. М. Особливості феномену дидактичної комп'ютерної гри / Н. М. Кириленко // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. пр. Київ-Вінниця, 2005. С. 312 -318.

Піщенко О. В. Дидактичні ігри, їх види і значення в навчально-виховному процесі/О. В. Піщенко // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Випуск 46. Серія: педагогічні науки: Збірник у 2-х т. / Чернігів: ЧДПУ, 2007. № 46. Т. 1. С. 129-140.

Ковтун К. В.

*здобувач вищої освіти
освітнього ступеня «Бакалавр»
спеціальності 013 Початкова освіта
Кременчуцький педагогічний коледж
імені А.С. Макаренка
м. Кременчук*

Науковий керівник: Яценко Т. В.

*кандидат психологічних наук,
завідувач кафедри педагогіки та психології
дошкільної освіти та гуманітарних дисциплін
Кременчуцького педагогічного коледжу
імені А.С. Макаренка
м. Кременчук*

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ РОЗВИВАЮЧОГО НАВЧАННЯ У ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

Розвивальне навчання є основним критерієм в сучасній дидактичній системі. Розвивальне навчання – це найважливіший інструмент реалізації