

2. Зімакова Л. В., Тупиця О. Ю., Жданок Л. О. Дистанційне навчання дітей дошкільного віку на засадах партнерської педагогіки під час воєнного стану. *Педагогічні науки* : наук. журн. / Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка. 2022. Вип. 79. С. 92–100.
3. Косенчук О., Новик І. Організація діяльності закладів дошкільної освіти в період пандемії. *Дошкільне виховання*. 2020. № 9. С. 17–21. URL: https://uied.org.ua/wp-content/uploads/2020/09/dv_2020-09_kosenchuk_olga_novyk_iryana.pdf (дата звернення 23.10.2023 р.)
4. Організація дистанційного навчання дітей з особливими освітніми потребами / упорядник: Н. В. Васильєва. Полтава : ПОШПО, 2021. 65 с.
5. Положення про дистанційне навчання : наказ МОН № 466 від 25.04.2013 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#Text>
6. Про затвердження Положення про дистанційне навчання: наказ Міністерства освіти і науки України від 25.04. 2013 р. №466: зареєстровано в Міністерстві юстиції України 30.04 2013 р. за № 703/23235. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/z0703-13> (дата звернення: 22.04.2023)
7. Про організацію освітнього процесу в умовах військових дій : лист МОН № 1/3371-22 від 06.03.22 р. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/86062/
8. Про рекомендації для працівників закладів дошкільної освіти на період дії воєнного стану в Україні : лист МОН № 1/3845-22 від 02.024.2022 р. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/sergij-shkarlet-rekomendaciyi-dlya-pracivnikov-zakladiv-doshkilnoi-osviti-na-period-diyi-voyennogo-stanu-v-ukrayini> (дата звернення: 22.06.2023).
9. Рекомендації щодо забезпечення якості дошкільної освіти України в умовах карантину (рекомендації розроблено згідно з чинними документами ВООЗ, МОЗ і МОН України, що регулюють процес організації освітнього процесу в закладах дошкільної освіти). Київ, 2021. 26 с.

УДК 373.2.091.2:331.548:[004:796

Гнізділова О.А.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Дубовик Ю. О.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

КОМП'ЮТЕРНА ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ УЯВЛЕНЬ ПРО ПРОФЕСІЇ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Анотація. У статті розкрито педагогічний потенціал використання комп'ютерних ігор в ЗДО. Висвітлено особливості застосування комп'ютерної дидактичної гри в процесі ознайомлення дітей дошкільного віку з професіями. Обґрунтовано принципи діяльності педагога під час організації комп'ютерних ігор. Презентовано контент авторських комп'ютерних дидактичних ігор «Калейдоскоп професій».

Ключові слова: ознайомлення дітей з професіями, комп'ютерні дидактичні ігри, діти дошкільного віку.

Постановка проблеми. Сучасна система освіти України опинилася в нових реаліях функціонування, а перед освітніми менеджерами постали такі питання, які до сьогодні ніхто не вирішував. Значні зміни в функціонування закладів дошкільної освіти внесла коронавірусна інфекція COVID-19, а справжнім викликом стало повномасштабне вторгнення 24 лютого 2022 року. Ці процеси викликали необхідність, з безпекових причин, переходу ЗДО на дистанційне навчання. За даними обласного Департаменту освіти і науки, на початок 2023 року в усіх закладах освіти Полтавщини були 794 облаштовані укриття. Це дозволило продовжити роботу 599 дитсадків та їхніх підрозділів, серед яких очно працювали 203 заклади, дистанційно – 270, змішано – 126 [5]. Слід зазначити, що процес організації та впровадження дистанційної освіти у ЗДО вимагає від педагога активного взяття на себе нових функцій і викликів. Перш за все, вихователю слід адаптувати свої методи навчання до вимог дистанційного формату, враховуючи специфіку віддаленої взаємодії з дітьми.

Аналіз останніх досліджень. Проблема ознайомлення дітей дошкільного віку з працею дорослих привертає увагу багатьох науковців, теоретичні основи цієї проблеми нині досліджують О. Літченко, Л. Пісоцька, І. Цюпак. Важливість професійної орієнтації дітей дошкільного віку у ЗДО розглянута в дослідженнях таких науковців, як О. Гнізділова, Ю. Дубовик, І. Єршова, Л. Мельничук, В. Тернопільська, М. Янцур ін.

У процесі формування уявлень у дітей про професії доцільно використовувати різні засоби, зокрема їх розкриттю приділяли увагу Н. Ковалевська, І. Гордієнко, Н. Кононенко (аспекти ролі ігрової діяльності), Г. Чорна, О. Корнеєва, І. Мисан, О. Стягунова, Н. Харченко (впровадження проектної діяльності), Л. Козак, Н. Іваненко (використання доповненої реальності). Застосування мультфільмів, дитячої літератури, дидактичних ігор у процесі формування та збагачення знань дітей про професії йшлося у наших попередніх статтях [1, 2, 3].

З урахуванням актуальності та недостатньої дослідженості проблеми, вважаємо за необхідне розглянути аспекти використання комп'ютерних ігор у контексті ознайомлення дітей з професійним світом.

Мета статті полягає в розкритті педагогічного потенціалу комп'ютерної гри та висвітленні особливостей її використання в процесі формування уявлень у дітей дошкільного віку про професійну діяльність дорослих.

Виклад основного матеріалу. Комп'ютер швидко і легко увійшов в життя дошкільнят. Не зважаючи на те, що більшість дітей дошкільного віку, ще не вміють читати та писати, вони з легкістю справляються з його освоєнням. З самого народження вони спостерігають за роботою батьків з персональним комп'ютером, слідкують за їхніми маніпуляціями та відеорядом на моніторі. У ранньому віці діти вже починають взаємодіяти з пристроєм, переглядають відео, грають з мишею чи клавішами. З 4-5 років дошкільник вже стає активним його користувачем.

Дослідження закордонних і вітчизняних учених (Н. Бабкіна, І. Васильєва, Ю. Горвиць, Б. Хантер та ін.) свідчать, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, розвиває дитину всебічно.

Погоджуємося з думкою Н. Польки про значення комп'ютерних технологій в навчанні й розвитку дітей дошкільного віку. Педагог стверджує, що освоєння комп'ютерних засобів навчання формує в дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати способи діяльності, спрямовані на розв'язання завдання, а також особистісні якості, здатність працювати в індивідуальному темпі.

У порівнянні з традиційними формами навчання дошкільників комп'ютер має низку переваг:

- показ інформації на екрані комп'ютера в ігровій формі викликає в дітей величезний інтерес до діяльності з ним;

- комп'ютер несе в собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам, які ще не вміють читати й писати. Рух, звук, мультиплікація надовго привертають увагу дитини;

- рішення проблемних завдань за допомогою комп'ютера, заохочення дитини при їхньому правильному рішенні є стимулом пізнавальної активності дітей;

- комп'ютер надає можливість індивідуалізації навчання дітей дошкільного віку [6].

Слід розуміти, що комп'ютер своєю яскравістю приваблює дітей, саме тому необхідно надати дошкільникам уявлення про те, що комп'ютерні ігри створені не тільки для розваг, а й навчання.

Упровадження нових інформаційних технологій в освіту зумовило появу комп'ютерних дидактичних ігор. Комп'ютерна дидактична гра має таку ж структуру як і сама дидактична: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри, результат гри. Особливістю комп'ютерної дидактичної гри, що відрізняє її від інших ігор на персональному комп'ютері, є наявність дидактичного завдання. Гра ставить за мету розвиток розумових та пізнавальних здібностей дитини, а навчальний матеріал подається у цікавій для дітей формі.

Використання комп'ютерних дидактичних ігор у процесі ознайомлення дітей з професіями сприяє розширенню знань та уявлень дітей про загальновідомі та нові професії, закріпленню вмій співвідносити, класифікувати професії, знаряддя праці, результати трудової діяльності, місце роботи, стимулюванню появи інтересу до світу професій, вихованню поваги до праці інших.

Попри суттєву відмінність між реальною дидактичною грою та комп'ютерною, обидві формують знання вихованців про фахову діяльність різних спеціалістів у освітньому процесі ЗДО. У зв'язку з цим ми обґрунтували принципи діяльності педагога в процесі таких ігор:

- *системність* (ознайомлення дітей з професіями має бути послідовним, спершу вони вивчають те, про що мають уявлення, а потім переходять поступово до нових знань. У зв'язку з цим вважаємо, що найкраще під час реальних і комп'ютерних дидактичних ігор буде ознайомлювати дитину з новітніми професіями уже в старших групах);
- *тривалість* (діапазон реальної дидактичної гри – від 10-ти до 20-ти хвилин, віртуальної – від 3-х до 8-ми, при цьому важливо, аби завдання були яскравими та утримували зацікавленість вихованців);
- *реалістичність* (фото-, відеоматеріали та картинки мають відбивати реальність, будь-які малюнки, що застосовуються у грі, повинні бути максимально схожі за змістом і формою з реальним довкіллям, а ситуації – розкривати та пояснювати поведінку в справжніх ситуаціях);
- *зрозумілість завдань* (педагог має перевірити, чи кожен учасник гри правильно розуміє її правила, функції ролей);
- *зацікавлення дітей* (дітей треба залучати до гри за їх бажанням, без примусу та нав'язування);
- *гуманізм* (у процесі гри вихователь має стежити за дотриманням моральних і загальнолюдських цінностей, адже гра не повинна дискримінувати чи принижувати особистість дитини) [1, с. 6].

З метою поглиблення та узагальнення уявлень дошкільників про сучасні професії нами були створені авторські комп'ютерні дидактичні гри «Калейдоскоп професій». Для створення ігор ми використовували сервіс LearningApps.org. Ресурс є конструктором для розробки різноманітних вправ для дітей дошкільного та шкільного віку, надає можливість поступово ускладнювати завдання відповідно до віку дітей. Впровадження ігрових вправ у освітньому процесі допомагає перевірити, закріпити, узагальнити та систематизувати уявлення дітей.

Створені ігри мають на меті поглибити уявлення дітей про світ професій та закріпити вивчений матеріал. Ігри були розроблені для кожної вікової групи та передбачали поступове ускладнення завдань та розширення кількості вивчених професій від поширених (молодша, середня група) до тих, що з'явилися на новому ринку праці (старша група). Кожна вправа гри є доповненням до заняття та теми дня. Якщо у дитини виникає бажання більш детально розглянути зображення, слід клацнути по ньому мишкою (чи натиснути пальцем на екрані гаджета).

Дидактична комп'ютерна гра «Калейдоскоп професій (молодша група)» спрямована на закріплення уявлень у дітей про професії найближчого оточення. Відкриваючи гру діти потрапляють на головну сторінку, на якій розміщено п'ять іконок (комп'ютерних вправ). Дошкільники мають уважно слухати завдання, яке озвучує дорослий та послідовно виконувати вправи. У трьох комп'ютерних вправах, що мають назву «Що потрібно для роботи?», «Кому, що потрібно для роботи», «Професії та їх речі» діти визначають, які знаряддя праці потрібні для праці вихователю, лікарю, продавцю-касиру, перукарю, кухарю, фермеру. У двох вправах, що мають назву «Хто де працює?», «Де вони працюють?» підбирають до кожного працівника (лікаря, вихователя, будівельника, фермера, продавця-касира, аптекаря) місце їхньої професійної діяльності.

Гра «Калейдоскоп професій (середня група)» має на меті поглибити уявлення дошкільників про поширеніші професії на ринку праці. На головній сторінці гри розміщено вісім іконок (вправ), кожна з яких має своє дидактичне завдання. Вправи «Що потрібно для роботи?», «Професії та їх речі» потребують від дітей знань про знаряддя праці балерини, пасічника, стоматолога, пекаря. Виконуючи завдання двох вправ «Хто що зробив?», «Хто що виготовив?» дошкільники мають співвіднести представника професії (маляр, будівельник, муляр, пасічник, пекар, шеф-кухар, садівник, тесляр, тракторист) та результат його трудової діяльності. У двох вправах «Хто де працює?», «Де вони працюють?» діти мають підібрати до працівників (муляр, сантехнік, садівник, маляр, електрик, тесляр, виконроб, стоматолог, хірург, терапевт, педіатр, медична сестра, шеф-кухар, пекар, кондитер, балерина, актор, музикант, співак, лісник, ветеринар, тракторист, рибалка, пасічник) їхнє місце праці. Останні дві вправи мають назву «Хто чим керує?», «Чий транспорт?» та закріплюють знання дітей про представників професій, трудова діяльність яких пов'язана з транспортом. Вправи створені за зразком гри «Парні картинки», та потребують значної концентрації уваги. Перед дітьми з'являється поле з восьми сірих карток, їх завдання по черзі відкривати картки та віднайти до кожного трудівника, транспорт на якому він працює (пожежник – пожежна машина, поліцейський –

поліцейська машина, пілот – літак, капітан – корабель, таксист – таксі, космонавт – космічний корабель, тракторист – трактор, водій вантажівки – вантажне авто). Якщо дитина віднаходить правильну пару, то вона зникає, а в разі не вірного співвідношення, картка повертається на своє місце. Гра триває доти, поки всі пари не поєднуються.

Дидактична гра «Калейдоскоп професій (старша група)» спрямована на поглиблення і засвоєння знань старших дошкільників про сучасні та маловідомі професії. Гра містить шість вправ, у п'ятьох з яких представлено професії, що нещодавно з'явилися у суспільстві, а в грі «Хто, що виготовив?» закріплюються знання про представників різних ремесел. У вправі «Що потрібно для роботи?», «Професії та їх речі» дошкільники мають визначити, які знаряддя праці потрібні для професії бариста, піцейоло, фотографа, ІТ-спеціаліста, іміджмейкера, ІТ-спеціаліста, флориста, грумера. Вправи «Хто, що зробив?», «Хто, що виготовив?» розроблені у вигляді гри «Парні картинки». Вправи мають по 12 активних карток, відкриваючи які дошкільники мають поєднати працівника та результат його праці (гончар – глечик, вишивальниця – рушник, чоботар – чобіт, швачка – сукня, флорист – букет, event-менеджер – вечірка, аеродизайнер – кулькова композиція та ін.). Граючи у вправи «Хто де працює?», «Де вони працюють?» діти мають визначити професіоналів, які працюють на будівництві (покрівельник, агент з нерухомості, виконроб, архітектор), в театрі (композитор, суфлер, диригент, акомпаніатор), в банку (спеціаліст у відділенні банку, касир, кредитний експерт), в салоні краси (косметолог, імеджмейкер, манікюрниця, візажист), на фермі (овочівник, квітникар, іпполог, об'їзник, агроном), у лікарні (фізіотерапевт, лікар-лаборант, рентгенолог, фельдшер), в службі порятунку (поліцейський, фельдшер, водолаз, кінолог, оператор, пожежник, рятувальник), у кафе (хостес, піцейоло, бариста, кондитер, шеф-кухар), в банку (кредитний експерт, касир, співробітник банку). Тривалість однієї вправи не перевищує 7-8 хвилин.

Для легкого користування та керівництва грою нами були видано методичний посібник «Калейдоскоп професій. Використання комп'ютерних ігор у процесі ознайомлення дошкільників з професіями» [4], який містить практичні поради щодо впровадження авторських комп'ютерних ігор у процесі ознайомлення дітей дошкільного віку з професіями. Подальшої розробки потребує висвітлення можливостей інформаційно комунікативних технологій в процесі ознайомлення дітей з професіями.

Список використаних джерел

1. Гнізділова О., Лукашова Ю. Використання дидактичних ігор у процесі профорієнтації дошкільників. *Педагогічні науки*. 2020. № 75–76. С. 3–7.

2. Гнізділова О., Лукашова Ю. Використання мультфільмів у процесі ранньої профорієнтації дошкільників. *Гуманізація навчально-виховного процесу*. 2020. № 1 (99). С. 214–225.
3. Гнізділова О., Лукашова Ю. Виховний потенціал сучасної дитячої літератури у процесі професійної орієнтації дошкільників. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету. Серія: Педагогічні науки*. Ізмаїл : РВВ ІДГУ, 2020. Вип. 49. С. 15–23.
4. Дубовик Ю.О. Калейдоскоп професій. Використання комп'ютерних ігор у процесі ознайомлення дошкільників з професіями : методичний посібник. Полтава : ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2021. 33 с.
5. Мурдза Я. 90% шкіл і дитсадків Полтавщини мають укриття: скільки лишаються без сховищ. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://zmist.pl.ua/news/90-shkil-i-dytsadkiv-poltavshhyny-mayut-ukryttya-skilky-lyshayutsya-bez-shovyshh> (дата звернення 20.11.2023).
6. Семчук С. І. Комп'ютерні ігри та їх використання в педагогічному процесі ДНЗ. Електронний ресурс. Режим доступу: <http://surl.li/fpjgjf> (дата звернення 20.11.2023).

УДК 373.2.016:003-028.31]:796.012

Гнізділова О.А.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Плисюк М.В.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

РОЗВИТОК ГРАФОМОТОРНИХ НАВИЧОК У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ВИКОРИСТАННЯМ КІНЕЗІОЛОГІЧНИХ ВПРАВ

Анотація. У статті розкривається проблема розвитку графомоторних навичок у дітей старшого дошкільного віку. Авторами запропоновано використання кінезіологічних вправ як засобу розвитку графомоторних навичок.

Ключові слова: підготовка дітей до школи, кінезіологічні вправи.

Постановка проблеми. Актуальність досліджень проблеми підготовки дітей до школи зумовлена посиленням вимог до підвищення ефективності навчально-виховного процесу в закладах освіти. Нами був проведений пілотажний експеримент: анкетування вчителів початкових класів м. Полтави та області. Аналіз проведеного анкетування вчителів початкових класів дає підстави визначити наявність проблем, з якими стикаються педагоги при організації освітнього процесу в першому класі: наявні прогалини у знаннях та вміннях дітей, що прийшли до школи, в розвитку графомоторних навичок.