

Киричок І.І.

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г.Короленка

Науковий керівник – к.п.н, доц. **Ковалевська Н. В.**

РОЛЬ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ФОРМУВАННІ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

***Анотація.** У статті розглядається питання формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку. Характеризуються особливості створення розвивального і безпечного комп'ютерно – ігрове середовище у сучасному закладі дошкільної освіти. Комп'ютерні ігри розглядаються як основний засіб формування цифрової компетентності.*

***Ключові слова:** дошкільна освіта, діти дошкільного віку, цифрова компетентність, комп'ютерні ігри, комп'ютерна грамота.*

Постановка проблеми. Освіта ХХІ століття спрямована на формування людини нового типу, готової жити в інформаційному суспільстві, розв'язувати нестандартні ситуації, реагувати на стрімкий технічний процес. Реформування освіти, необхідність її інформатизації спонукає дошкільну освіту, як першу ланку безперервної освіти, здійснювати пошук шляхів застосування комп'ютера, як засобу розвитку особистості дитини. У зв'язку з цим набуває актуальності проблема впровадження комп'ютерних ігор як ефективного методу формування цифрової компетентності дошкільників, що забезпечить оптимізацію освітнього процесу, підготовку дитини до життєдіяльності в інформаційному суспільстві. Варіативна складова Базового компоненту дошкільної освіти пропонує одну з освітніх ліній - «Комп'ютерна грамотність», в якій окреслено, що дитина володіє елементарними прийомами роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку, обізнана із комп'ютером. Актуальність проблеми розвитку цифрової компетентності дошкільників зумовлена пріоритетним завданням освіти, що полягає у забезпеченні подальшого становлення особистості дитини, розвитку її розумових здібностей, насамперед – у навчанні дітей творчо і самостійно мислити.

Аналіз останніх публікацій і досліджень. Вивчення проблеми формування цифрової компетентності є досить актуальним серед сучасних дослідників, науковців та практиків таких як: О. Авраменко, А. Богуш, О. Жерновникова, М. Каравелло, Т. Коваленко, А. Куций, Л. Лаврова, О. Махонша, О. Овчарук, В. Пендальчук, О. Романовський, Л. Ходаковська. З огляду на це, метою нашого дослідження є аналіз наукових принципів та дидактичного потенціалу комп'ютерних ігор як засобу формування цифрової компетентності дошкільників.

Мета статті – висвітлити роль комп'ютерних ігор у формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку.

Виклад основного матеріалу. У Базовому компоненті дошкільної освіти у варіативній частині в освітньому напрямі «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» цифрова компетентність визначена як «здатність використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки». Отже, результатом освітньої роботи ЗДО має стати набуття цифрової компетентності дитиною дошкільного віку [1, с. 12].

Формування цифрової компетентності в дошкільному закладі передбачає:

- орієнтування дітей в інформаційних потоках сучасного світу;
- набуття практичних навичок роботи з інформацією на рівні вікових можливостей;
- здатність до комунікації за допомогою сучасних технічних засобів, що сприятиме досягненню успіху в будь-якій діяльності в сучасному інформаційному суспільстві.

Ознайомлення дітей дошкільного віку з комп'ютером починається з комп'ютерних ігор, ретельно підібраних з урахуванням вікових особливостей, здібностей та освітньої спрямованості групи чи закладу дошкільної освіти.

Потрібно забезпечити методично грамотне введення комп'ютерних ігор у роботу з дошкільниками, щоб комп'ютер був засобом розвитку у дітей творчого мислення та реалістичного сприйняття світу. Комп'ютерно – ігрове середовище буде розвивальним і безпечним, якщо ним мудро керуватиме педагог. Тому важливо, щоб яскраві комп'ютерні образи, розважальні елементи не суперечили розвивальному ефекту роботи. Також враховуються особливості дитячого сприймання та засвоєння інформації. Застосування комп'ютерних ігор у освітньому процесі відкриває широкі перспективи в роботі з дошкільниками [3, с. 35].

Комп'ютерні ігри мають подвійний зміст: ігровий – що передбачає реалізацію творчого задуму та одержання дитиною винагороди; навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами.

У процесі гри дитина подорожує за певним сюжетом, що супроводжується яскравими зображеннями відомих дитині персонажів, завдання з кожним кроком ускладнюються. Дитину це захоплює, їй цікаво, що буде далі, вона хоче виграти. Саме завдяки цьому малюк стає зосередженим і уважним. Крім того, під час виконання завдань,

дошкільник вчиться контролювати, аналізувати свої дії, виправляти помилки.

Впровадження комп'ютерних ігор у освітній процес дозволяє розширити його змістове наповнення. Навчальна інформація при цьому стає доступнішою для сприймання дошкільниками. ІКТ дає змогу підвищити інтерактивність освітньої системи в дошкільних закладах, перейти від пояснювально – ілюстративного способу навчання до діяльнісного, за якого дитина стає активним суб'єктом, а не пасивним об'єктом педагогічної дії. Тож навчання дітей дошкільного віку із застосуванням інтерактивних комплексів стає якіснішим, цікавішим і продуктивнішим, сприяє усвідомленому засвоєнню знань та формуванню мотивації до навчання, а головне – сприяє адаптації дітей до життя в інформаційному суспільстві[2, с. 37].

Формування цифрової компетентності починається зі знайомства дитини з комп'ютером у середовищі ЗДО опануванням вміння правильно аналізувати та інтерпретувати ігрові дії; формулювати висновки, припущення; досліджувати; корегувати свої подальші дії.

Комп'ютерну гру діти сприймають з цікавістю, що робить ці ігри незамінними у вихованні та навчанні дошкільників, оскільки вони не потребують зайвих настанов з боку батьків чи педагогів, адже не викликають у дітей протесту або нудьги. Під час створення комп'ютерних ігор важливо дотримуватися дидактичних принципів: вибирати ігри помірної складності, поступово пропонувати більш важкі завдання. Для рухливих непосидючих дітей краще готувати ігри коротші й динамічніші. Спокійним дітям можна пропонувати більш тривалі ігри.

Принцип психоемоційної та фізичної безпеки дитини передбачає безпеку дитини, її захист від негативних впливів гри на фізичне та психічне здоров'я, емоційний комфорт. Слід уникати ігор, які: провокують гравця на агресивні дії; спонукають виявляти жорстокість щодо персонажів гри, роль яких виконують ігрові партнери або сама сюжетна іграшка; мають провокаційні ігрові сюжети, пов'язані з аморальністю й насильством; викликають нездоровий інтерес до сексуальних проблем, що виходять за межі вікової компетенції дитини; провокують дитину зневажливо або негативно ставитися до расових особливостей і фізичних недоліків інших людей.

Принцип доступності знань передбачає включення компонентів комп'ютерних ігор, які враховували б пізнавальні можливості дітей. Доступність знань не означає легкості засвоєння, а характеризує міру посиленої трудності – ступінь розриву між підготовленістю дитини до засвоєння знань і вимогами нових знань. Новий зміст має пов'язуватися з набутими дитиною знаннями, особистим досвідом. Тому дидактичний зміст ігор має ускладнюватися відповідно до зростання пізнавальних

можливостей дітей. Поліфункціональність, можливість застосовувати у спільній діяльності, естетична цінність комп'ютерних ігор є необхідними умовами формування і розвитку пізнавальних інтересів дошкільників[4, с. 71].

Розвиваючі комп'ютерні ігри можуть бути дуже різноманітними, розрахованими на різний вік і характер дитини. Певна гра тренує якісь конкретні навички, тому потрібно уважно продумати гру, в залежності від завдання, яке хоче поставити психолог перед конкретною дитиною чи групою дошкільників. Щоб комп'ютер не становив загрози для дитини, перед початком гри необхідно встановити обов'язкові правила, своєрідну техніку безпеки для дітей. Зокрема, не слід дозволяти дитині сидіти за комп'ютером більше 10-15 хв, не грати в комп'ютерні ігри безпосередньо перед денним сном. Якщо ви помічаєте, що дитина надмірно збуджується від якоїсь гри, краще «відмінити» її. Крім того, щоб зрозуміти, наскільки гра підходить для задач, які ви ставите, потрібно спочатку програти в неї самому.

Варто зазначити, що роботі із дітьми дошкільного віку основну частину заняття потрібно приділяти іграм, які дають можливість дитині розвивати активне мовлення, а також можливість активно рухатись. Тому комп'ютерні дидактичні ігри рекомендовано лише у якості додаткового інструменту у навчанні. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може собі уявити окремий предмет або конкретну ситуацію, одержати узагальнене поняття про всі схожі предмети або ситуації. У такий спосіб у дитини розвиваються такі важливі операції мислення як узагальнення і класифікація.

Висновок. Отже, використання комп'ютерних ігор сприяє пізнавальному розвитку дошкільників, ефективному формуванню у них цифрової компетентності, засвоєння позитивного соціального досвіду, опануванню різноманітних комп'ютерних програм.

Список використаних джерел

1. Базовий компонент дошкільної освіти / Науковий керівник: Піроженко Т. О., доктор психологічних наук, професор, член-кореспондент НАПН України. Київ, 2021. 37 с
2. Коваленко Т.М. Використання ІКТ у навчально-виховній роботі з дітьми дошкільного віку. *Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у робот дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю* : тематичний збірник праць / упоряд.: А.А. Волосюк; за заг. Ред. Л. А. Шишолік. Рівне : РОППО, 2015. 85 с.
3. Новик І.М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу / зб. наук. праць «Вісник психології і соціальної педагогіки». Вип. 4. - Київського університету імені Бориса Грінченка. 2010. С. 34-36.

4. Цифрові технології в дошкільній освіті. Методичні рекомендації для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти факультету дошкільної освіти / Укладачі: Доценко С.О, Холтобіна О.У. Харків. Ч 1. 2022. 152 с.

УДК 37.018.1.042-053.4:796

Ковалевська Н. В.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Пасічніченко А.В.

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

ВПЛИВ БАТЬКІВ НА ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

***Анотація.** У статті розглянуто можливості реалізації програми, створеної для підвищення рівня обізнаності батьків з можливостями гри як провідного виду діяльності дітей дошкільного віку. Розкрито результати експериментального дослідження з підвищення рівня ігрової компетентності дітей дошкільного віку.*

***Ключові слова:** гра, ігрова компетентність, ігрова діяльність, діти дошкільного віку, батьки.*

Постановка проблеми у загальному вигляді. Відповідно до нормативних документів, які регулюють процеси реформації та розвитку дошкільної освіти (Закон України про дошкільну освіту, Базовий компонент дошкільної освіти), важливим завданням розвитку дитини є розвиток у неї ігрової компетентності. Серед пріоритетних напрямів розвитку дошкільної освіти України відзначено, що в основу національного виховання мають бути покладені: принципи єдності сім'ї і дитячого садка та школи, наступності та спадкоємності поколінь; прищеплення поваги до батьків; організація родинного виховання та освіти як важливої ланки виховного процесу. Організована ігрова діяльність дошкільників посідає особливе місце у системі організованих освітніх впливів, оскільки власне ігрова діяльність є провідною упродовж усього дошкільного віку. В межах саме ігрової діяльності відбуваються найважливіші зміни у дитячій психіці: виникають визначальні для успішного розвитку новоутворення, максимально виявляються психічні властивості й процеси, розвиваються ключові риси характеру, започатковуються базові особистісні якості, відбувається становлення образу «Я». Ігрова діяльність дошкільників є основою виникнення інших специфічних видів дитячої діяльності, які пізніше відокремлюються від гри і