

Тема "Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу"

План

1. Значення комп'ютерних ігор. Види, типи, вимоги програми.
2. Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку
3. Основні завдання ознайомлення дітей з комп'ютером в ЗДО
4. Вимоги до організації занять дітей з комп'ютером в ЗДО
5. Основні вимоги до організації занять з комп'ютером в ЗДО

Література

1. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі» наук. кер.О.Л.
2. Кононко. – К: ТОВ «МЦФЕР-УКРАЇНА», 2014 З.
3. Лаврент'єва І. Комп'ютерно-ігровий комплекс у ДНЗ. // ДВ, № 1, 2003
4. Базовий компонент дошкільної освіти, 2012 2.
5. Комплексна додаткова освітня програма «Дитина в дошкільні роки», 2016;

1. Значення комп'ютерних ігор. Види, типи, вимоги програми.

У наше століття цифрових технологій неможливо уявити процес виховання і розвитку дитини без комп'ютерних ігор. Незважаючи на всі свої мінуси, комп'ютерні ігри мають і свої плюси. Головне - це підібрати хорошу гру для розвитку. Яскраві зображення допомагають малюку вивчити кольори, геометричні фігури, цифри і букви. Навчальні комп'ютерні ігри покращують логічне мислення дітей, підвищують ерудицію. Але майте на увазі, що необхідно контролювати час, проведений дитиною перед екраном. Діти дошкільного віку повинні грати на комп'ютері не більше як півгодини на день.

Сьогоднішня практика засвідчує проведення в дошкільних навчальних закладах комп'ютерних ігор у спеціально обладнаному комп'ютерно-

ігровому комплексі, завдяки чому їх можна поєднувати з іншими видами занять. Застосування комп'ютерної техніки робить заняття цікавим і посправжньому сучасним.

Комп'ютер вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню цікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи на комп'ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: "Молодець", "Спробуй ще раз", "Подумай", "Чудово", які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Комп'ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

- під час комп'ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

- заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Пласкі фігури", "Об'ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвиваючих сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАБУСОМ", "Розвиваючі ігри".

Корисними будуть ігри на основі казкових сюжетів. Наприклад, гра «Математика з Алладіном» допоможе розвинути кмітливість та зорову пам'ять, «Алі-Баба та сорок розбійників» - спритність, кмітливість, просторове мислення. Програма «Fredy Fish» сприяє розвитку нестандартного мислення та вміння приймати рішення. Є програми, що розвивають пам'ять та увагу. Програма «Арт-студія» вчить основам малювання, «В гостині в матері Гусині» - читанню, логічному мисленню.

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагомое емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

2. Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на підгрупи:

1. розвиваючі комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);
2. навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);
3. ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);
4. ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);
5. комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

Комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами –замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп'ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже, комп'ютерним іграм дошкільників властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями

психофізичного впливу комп'ютерних ігор на дітей. Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;

- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;

- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Можуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки.

3. Основні завдання ознайомлення дітей з комп'ютером в ЗДО

Одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей є комп'ютер. У дошкільних навчальних закладах комп'ютерні програми для ігор і занять використовуються з п'яти років, так як у дошкільників цього віку вже розвинута символічна функція мислення. Основними завданнями для педагогів є: формування у дітей елементарних уявлень про комп'ютер як сучасний технічний засіб, можливостями його використання в різних сферах життя; озброєння початковими знаннями, вміннями та навичками самостійного володіння комп'ютером для ознайомлення з довкіллям, конструювання, малювання, експериментування тощо; сприяння розвитку передумов теоретичного мислення та інтересу до дій з комп'ютерною технікою.

Використання інформаційних технологій активізує пізнавальну активність та розвиває самостійність, створює умови для продуктивної діяльності дитини, сприяє розвитку наочно-образного мислення дитини старшого дошкільного

віку. Як показали дослідження, особливо успішно формуються за допомогою комп'ютерних технологій спеціальні якості мислення - динамічні просторові уявлення, що розвивають символічні функції наочно-образного мислення.

Практика використання комп'ютера в дошкільному навчальному закладі показує, що у дитини, яка оволоділа елементарною комп'ютерною грамотою добре розвинуті уява, пам'ять, мислення.

Кожний дорослий, а особливо батьки і педагоги, хочуть, щоб діти змалку звикали до сучасної техніки і технологій. Тому в організації занять дітей з комп'ютером важливе значення мають ознайомлювально-адаптаційний, освітньо-виховний і творчий етапи.

I. Завдання ознайомлювально - адаптаційного характеру:

Познайомити дітей з комп'ютером, сучасним інструментом для обробки інформації, який розширює інформаційне поле людини та її можливості, ознайомити з історією виникнення комп'ютера та можливостями його використання у всіх сферах життя нашої країни та світу в цілому.

Дати елементарні поняття про основні частини комп'ютера, їхнє призначення, про те, що комп'ютер є складним приладом і вимагає знання правил безпечної поведінки з ним.

Сформувати початкові навички роботи за комп'ютером; навчити користуватися клавіатурою, «мишею»; управляти елементами робочого столу, папки, файловою системою; ознайомити з можливостями тієї чи іншої програми; сформувати знання, вміння та навички, потрібні для свідомого оволодіння основами комп'ютерної грамотності на рівні початківця.

II. Завдання освітньо - виховного характеру:

Формувати у дітей навички навчальної діяльності. Розвивати теоретичне мислення, здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід.

Створювати передумови елементарного усвідомлення способів дій та розв'язання завдань за допомогою комп'ютера.

Формувати елементарні математичні поняття, удосконалювати навички рахунку, вміння працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах, розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ, формувати граматичний лад мови, звукову культуру мовлення, вміння читати та сенсорні можливості.

Формувати уміння оперувати символами (знаками), узагальненими образами, здійснювати аналіз, порівняння і узагальнення.

Розвивати емоційно-вольову сферу дитини (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість), прилучати до співробітництва, формувати естетичний смак.

III. Завдання творчого характеру:

Збагачувати кількісний запас уявлень, розвивати потребу до пізнання, розвивати психічні процеси: пам'ять, увагу, уяву, стимулювати розвиток інтелектуальних процесів (якісних характеристик дитячого мислення: наочно-образне, абстрактне, логічне, творче, теоретичне...).

Вчити виділяти суттєве в явищах оточуючої дійсності, порівнювати, бачити схоже та відмінне, вчитись розмірковувати, знаходити причини явищ, аналізувати та робити висновки.

Розвивати здатність до створення малюнку, конструкції, образу, фантазії, розповіді по картинці, звукового аналізу слів тощо.

Створювати умови для найшвидшого, перспективного розвитку дитини, становлення її творчих здібностей.

Навчати дітей вирішувати завдання конструктивної діяльності, допомогти у розвитку просторових уявлень.

4. Вимоги до організації занять дітей з комп'ютером в ЗДО

Для підтримки стійкого рівня працездатності і збереження здоров'я дітей велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп'ютером. Вони можуть проводитися лише в присутності вихователя або викладача. Найкращим варіантом буде комп'ютерно-ігровий комплекс, який складається з комп'ютерної зали і зали релаксації.

Комп'ютерний зал розміщується в приміщенні, яке має природне освітлення із обов'язковою орієнтацією вікон на північ або північний схід.

Стіни, стеля, підлога та обладнання (меблі, штори, шафи та ін.) повинні мати світлі поверхні з матовою фактурою. Не можна оздоблювати приміщення комп'ютерної зали дерево-стружковими плитами, плівковими або рулонними синтетичними матеріалами, синтетичним килимовим покриттям, миючими шпалерами, паперовим пластиком, а також іншими полімерними матеріалами, що можуть виділяти шкідливі хімічні речовини та сприяти підвищенню статичного електричного поля.

Температуру повітря в залі необхідно витримувати в межах 19-22°C при відносній вологості 62-52%. Для підвищення вологості використовуються спеціальні пристрої або резервуари з водою (наприклад-акваріуми).

Провітрювання необхідно проводити до та після заняття. Недотримання цих вимог до мікроклімату може призвести до зміни рівня іонізації повітря та співвідношення легких і важких аероіонів в приміщеннях, обладнаних комп'ютерною технікою.

Площа комп'ютерної зали визначається з розрахунку 6 м² на одне робоче місце. Таких робочих місць може бути 7-8 в одній залі. Робочі місця слід розміщувати по периметру приміщення, вздовж стін.

Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп'ютер. Стіл повинен складатися з двох частин та бути одномісним. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп'ютери дітей бажано обладнати навушниками та мікрофонами.

Особливу увагу потрібно приділити для облаштування робочого місця педагога (бажано підібрати потужніший персональний комп'ютер, адже він

буде виконувати значно більше організаційних та методичних функцій). Крім того, у педагога повинен бути принтер та сканер для виготовлення методичних матеріалів та дитячих робіт. Також під час занять педагогу стануть у нагоді цифровий фотоапарат, акустичні колонки, мікрофон. Комп'ютери об'єднують в локальну мережу, обладнують приводами DVD-ROM та звуковими картами. Вся техніка повинна відповідати вимогам Державних санітарних правил і норм "Влаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах" .

5. Основні вимоги до організації занять з комп'ютером в ЗДО

Заняття із комп'ютером проводяться не за рахунок сну, прогулянки, оздоровчих заходів. Забороняється одночасно користуватися одним комп'ютером двом або більше дітям.

- Заняття з комп'ютером в ДНЗ проводяться з дітьми старше 5р.;
 - максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:
 - для дітей 6 років I-II групи здоров'я 15 хвилин на день;
 - для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;
 - для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на день;
 - для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на день;
 - для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;
 - заняття дітей з комп'ютером організовуються 2 рази на тиждень.
- Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;
- дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – не рекомендується;
 - рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

- місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті
- середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;
- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей;
- під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 – 2 хв. потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері;
- після кожного заняття приміщення провітрюється.

Для організації занять дошкільнят з комп'ютером, крім комп'ютерної зали, має бути зала релаксації.

Зала релаксації використовується для передкомп'ютерної підготовки й післякомп'ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога, фізкультурної реабілітації, емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей. Релаксаційний простір може також використовуватися для ігор і занять відповідно до розпорядку дня. Для проведення відповідної роботи з дітьми підбирається затишна зала з усіма необхідними умовами. Приміщення обладнується дитячими меблями, килимом або килимовим покриттям. Затишок створюють кімнатні рослини, акваріуми з рибками, клітки з декоративними птахами. Для організації освітньо-виховної роботи повинні бути різноманітні іграшки, дидактичні ігри, роздатковий матеріал на кожну дитину, магнітофон для проведення фізкультурних хвилинок і релаксацій та ін.

Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;
- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;
- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;
- комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність.

Пам'ятка для педагога по роботі з комп'ютером

1. Перед роботою перевірте робочі місця для дітей і педагога (чи не пошкоджені з'єднувальні дроти, чи міцні столи і стільчики...);
2. Перевірте розміщення складових частин комп'ютера на робочих місцях;
3. Профілактичні та ремонтні роботи пристроїв виконуйте лише після їх знеструмлення;
4. Регулярно протирайте клавіатури, мишки, монітори м'якою тканиною або спеціальними серветками;
5. Стежте за дотриманням дітьми правил техніки безпеки;
6. Слідкуйте за поставою дітей під час роботи за комп'ютером та щоб сиділи подалі від екрана;
7. Стежте за дотриманням санітарно-гігієнічних вимог (провітрювання приміщень, вологе прибирання, освітлення приміщення і монітора, ...);
8. Дотримуйтеся вимог щодо тривалості заняття з дітьми.