

Васько О.О.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри дошкільної і
початкової освіти

Сумський державний педагогічний
університет імені А.С. Макаренка

Лебеда М.О.

магістрант

Сумський державний педагогічний
університет імені А.С. Макаренка

КОМП'ЮТЕРНІ ДИДАКТИЧНІ ІГРИ: СУТНІСТЬ, СТРУКТУРА, СТВОРЕННЯ

Стрімка інформатизація освіти впливає на зміст, організаційні форми і методи навчання та управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів, приводить до зміни діяльності учнів, учителів. Інформатизація освіти передбачає широке та ефективне впровадження і використання інформаційно-комунікаційних технологій при здійсненні освітньої, наукової та інших функцій притаманних освітній галузі.

Дидактичні ігри займають одне з провідних місць в освітньому процесі початкової школи. А. Макаренко говорив: «Гра має велике значення в житті дитини. Має те саме значення, яке у дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина у грі, така у багатьох випадках вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все у грі».

Дидактична гра є одним із способів, що сприяє залученню молодших школярів до активної розумової діяльності. Це традиційний і визнаний метод навчання. Його цінність полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функції взаємодіють. Такий метод навчання організовує учнів, розширює їхні пізнавальні можливості.

Вплив інформаційних технологій призвів до появи, нового виду дидактичних ігор – комп'ютерних дидактичних ігор.

Для визначення поняття «комп'ютерна дидактична гра» розглянемо сутність понять «дидактична гра» і «комп'ютерна гра».

Традиційно дидактична гра розглядається з точки зору різних дидактичних понять:

– як метод навчання (Ю. Бабанський, О. Леонтьєв, А. Макаренко, М. Скаткін, В. Сухомлинський, К. Ушинський). Ю. Бабанський, зазначає, що це цінний метод стимулювання інтересу до навчання і засіб, що збуджує інтерес до навчання.

– як форма навчання (Л. Божович, В. Галанова, С. Козлова, Т. Куликова, О. Усова), оскільки в ній взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Педагог одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як автодидактизм.

– як дидактичний засіб (Н. Бібік, М. Вашуленко, С. Гончаренко, О. Савченко), який активізує здатність дітей самостійно мислити і діяти, створює атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку, дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей молодшого шкільного віку.

Комп'ютерна гра розглядається як:

– вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами і спрямовані на досягнення мети. Гравцем виступає людина або група людей (Л. Чайнова);

– гра, що реалізується за допомогою комп'ютера (В. Варченко).

Як бачимо, особливістю комп'ютерних ігор, є використання середовища створеного комп'ютером.

Отже, комп'ютерна дидактична гра це синтез дидактичної і комп'ютерної гри. Тому комп'ютерній дидактичній грі притаманні всі ознаки дидактичної гри і комп'ютерної гри.

Комп'ютерна дидактична гра має таку ж структуру як і дидактична: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри, результат гри.

Дидактичне завдання, це один із основних елементів, який підкреслює її навчальний характер, спрямованість на навчально-пізнавальну діяльність. Саме

цей компонент відрізняє комп'ютерну дидактичну гру від комп'ютерної гри. Дидактичне завдання визначається педагогом відповідно до навчальної мети, але подається у цікавій для дітей формі. Наприклад, дидактичне завдання – формувати вміння порівнювати предмети за зовнішніми ознаками. Гра представляється дітям як «Що змінилося?».

Ігрове завдання, визначає ігрові дії. Воно стає задачею для дитини. Саме воно викликає бажання і потребу виконати його. Найчастіше саме ігрове завдання і визначає назву гри. Наприклад «Що змінилося?», «Допоможи Маші», «Знайди пару» тощо.

Ігрове завдання відтворюється гравцем. Дидактичне завдання у комп'ютерній дидактичній грі реалізується через ігрове завдання, яке саме і визначає ігрові дії. Істотною ознакою як дидактичної так і комп'ютерної дидактичної гри є те, що дидактичне завдання замасковане та представляється перед гравцем у вигляді ігрового завдання.

Ігрове завдання виконується в ігровій діяльності. Ігрові дії – це спосіб виявлення активності дитиною в ігрових цілях. В ігрових діях виявляється мотив ігрової діяльності – виконати поставлене ігрове завдання. Наприклад, знайди зайвий предмет, або знайди пару тощо.

Правила забезпечують реалізацію ігрового змісту, визначають, що і як слід робити. У комп'ютерній дидактичній грі, вони визначають ще й особливості взаємодії з комп'ютером. Наприклад, у грі «Знайди пару» правила можуть бути такими: натисни на предметі, який вважаєш правильною відповіддю; якщо обрав правильний предмет, з'явиться стрілка переходу до наступного завдання, якщо не правильний – предмет залишиться на місці.

Результатам комп'ютерної дидактичної гри – є її фінал. Виконання визначених ігрових завдань – сприймається дитиною як фінал гри. Окрім цього виявляється він ще і у задоволенні дітей участю у грі. Для педагога, результатом є виконання навчальних завдань гри.

Створення комп'ютерних дидактичних ігор – це складний процес, який ґрунтується на уміннях добирати дидактичні ігри і створювати їх засобами сучасних інформаційних технологій.

З урахуванням структури комп'ютерної дидактичної гри, алгоритм роботи по створенню комп'ютерних дидактичних ігор включатиме такі кроки:

1. Визначити навчальне завдання. Наприклад: класифікувати предмети; виконувати лічбу предметів; здійснювати обчислення в межах 10; засвоєння складу числа тощо.

2. Продумати ігрове завдання. Тобто мотивацію: що будемо робити, для кого або для чого? Наприклад, допоможи Маші зібрати яблука; знайди будиночок тваринці; спіймай рибку; відремонтуй паркан тощо.

3. Показати спосіб виконання завдання: як це робити? Правила озвучуються на початку гри, дається зразок виконання завдання.

Бажано всі дії показувати стрілками, миготливими значками, виділенням, збільшенням розміру об'єкта. Це дозволить дитині зосередити увагу на потрібному об'єкті, запам'ятати порядок дій.

Для дитини, яка добре засвоїла правила і бажає повторити гру, повинна бути надана можливість переходу до початку гри, без прослуховування правил.

4. Забезпечити можливість при неправильній відповіді виправити помилку.

В іграх часто пропонується вибрати і показати потрібний предмет, слово, цифру або фігуру. При створенні автодидактичних ігор: гра сама навчає дитину, тобто при неправильному виборі відповіді зміни слайдів не відбувається, і дитина чує відповідний звуковий сигнал «не правильно» або бачить певний анімаційних ефект. Тільки за умови правильної відповіді здійснюється перехід до наступного завдання.

5. Налаштувати зміну слайдів по гіперпосиланням. Автоматична зміна слайдів є не бажаною для комп'ютерних дидактичних ігор. Оскільки, дитина може клацнути по будь-якому місці презентації, слайди зміняться.

6. Продумати стимул до продовження гри, замаскувати дидактичну задачу.

Дуже корисно, щоб дитина побачила правильну відповідь у потрібному полі, пораділа або не втратила цікавість і віру у виконанні завдання. Порадувати і підбадьорити дитину можна словами-заохочення (Молодець! Яка розумна дитина? Не засмучуйся! Будь уважним! тощо), казковим або мультиплікаційними героями тощо.

7. При створенні ігор-презентацій необхідно продумати послідовність появи картинок або тексту.

Написи повинні бути досить великими і зручними для читання. Перевороти, підстрибування букв і слів тощо не підходять для дітей молодшого шкільного віку, який почне відволікатися від картинки.

8. Продумати тривалість гри.

Створюючи гру, продумуємо її тривалість. Вона залежить від віку дітей. Якщо це діти раннього віку (2-3 роки), то гра займе не більше 3–5 хвилин. Дошкільник 4–5 років може працювати 7–10 хвилин. Для дітей 6–7 років гра не повинна тривати більше 10–15 хвилин. Для учнів 8–10 років не перевищувати 20 хвилин. Треба передбачити відпочинок для очей, фізкультхвилинки, вправи для очей тощо.

Впровадження нових інформаційних технологій в освіту зумовило появу комп'ютерних дидактичних ігор. Вони являють собою інноваційний дидактичний засіб який відповідає сучасним потребам системи освіти. З їх допомогою, створюються такі умови, за яких учень отримує мотиваційні стимули, що сприяє розвитку творчої активності в процесі навчально-пізнавальної діяльності.