

Тема – Комп'ютерні ігри – особливий вид ігор дітей дошкільного віку

Література:

Основна

1. Правила використання комп'ютерних програм у навчальних закладах, зареєстр. в Міністерстві юстиції України 17 січня 2005 р за № 44/10324
2. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі» наук. кер.О.Л. Кононко. – К: ТОВ «МЦФЕР-УКРАЇНА», 2014
3. Лаврент'єва І. Комп'ютерно-ігровий комплекс у ДНЗ. // ДВ, № 1, 2003

Допоміжна

1. Базовий компонент дошкільної освіти, 2012
2. Комплексна додаткова освітня програма «Дитина в дошкільні роки», 2016;

План заняття:

1. Значення комп'ютерних ігор. Види, типи, вимоги програми.
2. Своєрідність комп'ютерних ігор дітей дошкільного віку.
3. Педагогічні та гігієнічні вимоги до організації комп'ютерно-ігрового комплексу в ЗДО.
4. Методика керівництва комп'ютерними іграми дошкільників.
5. Співпраця ЗДО та сім'ї щодо оволодіння дітьми комп'ютером .

Питання для студентів на закріплення:

1. Обґрунтуйте положення "Комп'ютер є розвиваючим і збагачуючим засобом самостійної діяльності дітей".
2. Наведіть приклади відомих вам комп'ютерних програм. На вашу думку чи можна було б обійтися без них в наш час.

Ми живемо в століття інформації, в часи, коли відбувається комп'ютерна революція і є свідками того, що комп'ютери вже зайняли міцні позиції в багатьох галузях сучасного життя, швидко проникають у школи і сім'ї.

Комп'ютер, як засіб для отримання інформації, інструмент для її обробки, може служити і потужним технічним засобом навчання і відігравати роль незамінного помічника у навчанні дошкільників.

Комп'ютер у життя дитини може увійти лише через гру, тому в дошкільних закладах розвивальне середовище має функціонувати як комп'ютерно-ігровий комплекс. пізніше поговоримо з вами про його організацію (комп'ютерна зала, спортивний комплекс, кімната релаксації (психологічного розвантаження)

Тому комп'ютер потрібно розглядати як засіб удосконалення освітнього процесу.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Чому? Тому що комп'ютер приваблює дітей, як будь-яка нова іграшка, і саме так у більшості випадків вони на нього дивляться.

Використання у дошкільному вихованні комп'ютерної техніки в поєднанні з традиційними засобами навчання сприяє підвищенню загальної якості навчання, розвитку творчої особистості.

Старший науковий співробітник, доцент Інституту інформаційних технологій і засобів НАПН України Галина Лаврентьєва вважає, що використання комп'ютерної техніки в навчально-виховному процесі дошкільного навчального закладу позитивно впливає на загальний розвиток дітей.

Правильне використання комп'ютерних технологій у дошкільних навчальних закладах потребує застосування комп'ютерних програм. Комп'ютерні навчальні програми для дошкільників можна назвати комп'ютерними іграми, як я й далі буду їх називати.

Комп'ютерні ігри педагоги групують як:

- навчальні комп'ютерні ігри,
- розвивальні комп'ютерні ігри,
- діагностуючі комп'ютерні ігри.

Навчальні ігри мають подвійний зміст:

ігровий – реалізація творчого задуму та одержання дитиною винагороди;

навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами, повинні зберігати елементи гри.

Діагностуючі комп'ютерні програми краще використовувати у старшій групі. Для дітей молодшого дошкільного віку комп'ютерні програми мають бути розвивального змісту, побудовані за сюжетом казки. Завдання

ускладнюються, але зберігається врахування вікових особливостей до кінця гри.

Застосування у ДНЗ комп'ютерних ігор дає дитині зрозуміти, що на екрані присутнє зображення речей, а не реальні речі. 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 дитина стає **зосередженою**, такі програми **розвивають увагу**.

Застосування в практиці дитячого садка **навчальних і розвивальних** програм допомагає дитині виконувати різноманітні завдання, контролювати, аналізувати свої дії, виправляти помилки. Зазвичай комп'ютерні ігри сприяють розвитку відразу декількох навичок.

Однією з найважливіших **функцій** комп'ютерних ігор є навчальна. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може собі уявити окреме поняття або конкретну ситуацію, а одержати узагальнене поняття про всі схожі предмети або ситуації. У такий спосіб у дитини розвиваються такі важливі мислительні операції як узагальнення і класифікація.

Перші ігри, як, наприклад, “Жабеня”, є розвивальними з простим сюжетом (перевести жабеня через вулицю якою рухаються машини). Під час такої гри використовуються дві клавіші або лише маніпулятор “миша”. У складніших іграх використовують стрілочки і пробіл та т.д. Таким чином, дитина поступово звикає до клавіатури, вивчає клавіші. Важливим є і той факт, що комп'ютер зрівнює можливості дітей, тобто навіть діти з недостатнім рівнем розвитку можуть добре опанувати навчальний матеріал, а іноді в комп'ютерних іграх саме вони стають переможцями. Це пояснюється тим, що весь сюжет комп'ютерних програм є захоплюючим, дитина отримує позитивні емоції, а прагнення до перемоги стимулює ігрові дії і сприяє точному і швидкому проходженню гри.

Якщо дитину не цікавить певний вид занять, то помічником тут може стати саме комп'ютер. Вихователю потрібно підібрати комп'ютерну програму, яка відповідає змісту традиційного курсу навчання. Дитина буде грати в цікаву гру, а разом з тим, набувати відповідних навичок.

Вихователі можуть використовувати комп'ютерну техніку на різних видах і типах занять із усіх розділів Програми.

Під час комп'ютерних занять у дітей поліпшуються пам'ять і увага.

З курсу психології ви мабуть вже знаєте, що діти в ранньому віці мають мимовільну увагу, тобто вони не можуть усвідомлено намагатися запам'ятати той або інший матеріал. Дитина мимоволі звертає увагу на навчальний матеріал якщо він є яскравим й цікавим. І тут комп'ютер просто незамінний, тому що передає інформацію у привабливій для дитини формі, а це не тільки прискорює запам'ятовування матеріалу, але й робить його осмисленим і довгостроковим.

Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики рук. У будь-яких іграх, від найпростіших до складних, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на

певні клавіші, що розвиває дрібну моторику рук. Учені зазначають, що чим більше ми робимо дрібних і складних рухів пальцями, тим більше ділянок мозку включається в роботу. Чим уважніше ми вдивляємося в те, над чим працюємо, тим ефективнішим буде процес запам'ятовування. Ось чому так важливо формувати моторну координацію і координацію спільної діяльності зорового й моторного аналізаторів, що з успіхом досягається на заняттях, де діти працюють з комп'ютером.

Спілкування з комп'ютером викликає в дітей жвавий інтерес, спочатку як ігрова діяльність, а потім і як навчальна. Це сприяє формуванню у дітей пізнавальної мотивації, розвиток довільної пам'яті й уваги, адже саме вони забезпечують психологічну готовність дитини до навчання в школі.

Комп'ютерні ігри вчать дітей переборювати труднощі, контролювати виконання дій, оцінювати результати. Завдяки комп'ютеру ми виховуємо у дітей цілеспрямованість, вчимо планувати, контролювати і оцінювати результати самостійної діяльності, через сполучення ігрових і не ігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює правила, відповідно діє і прагне досягнення результатів. Крім того, практично у всіх іграх є свої герої, яким потрібно допомогти виконати завдання. Таким чином, комп'ютер допомагає розвинути не тільки інтелектуальні здібності дитини, але й виховати волеволі якості, такі як цілеспрямованість, самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, спонукає дитину до співпереживання, допомоги героям ігор тощо, збагачуючи тим самим його ставлення до навколишнього світу.

Педіатр з університету Вейна Сяомін Лі і психолог з університету Огайо Меліса Аткинс дійшли висновку, що дошкільники, які користуються комп'ютером, набагато успішніше проходять тести на підготовку до школи в порівнянні з їхніми однолітками.

Однак, крім ігор, діти, наслідуючи батьків, намагаються на комп'ютері ще й працювати: вони друкують, малюють, пробують користуватися різними пристроями та програмами. Використання комп'ютера поліпшує дитячі моторні навички й здібності щодо мов, допомагає розпізнавати цифри та літери.

Водночас існують інші думки щодо використання комп'ютера в дошкільному віці. Учені спираються на твердження про шкоду, якої завдає комп'ютер інтелекту дитини, оскільки в основі комп'ютерних ігор – моторні реакції, а не свідомо психічна діяльність. У маленьких комп'ютерних гравців, на відміну від тих, хто малює, ліпить, моделює з натуральних предметів та ін., значно гірше розвиваються лобові частини мозку, які регулюють самоконтроль, удосконалюють пам'ять, сприяють накопиченню знань, тобто відповідають за інтелектуальний розвиток. Попри все, слід враховувати, що комп'ютер шкодить фізичному розвитку дитини, оскільки є джерелом електромагнітних коливань.

Методика керівництва

Важливу роль у освоєнні дитиною дошкільного віку комп'ютера відіграє вихователь.

Комп'ютерні технології дозволяють перекласти значну кількість роботи з вихователя на комп'ютер, але не можуть замінити роботу вихователя. Комп'ютер стає лише хорошим помічником, який допомагає дитині краще освоїти навчальний матеріал.

Робота дитини за комп'ютером допомагає вихователю краще зрозуміти бажання дитини. У своїй роботі він може застосовувати нові методи навчання, спираючись на зацікавленість дітей, яку він бачить під час роботи за комп'ютером.

Нажаль, не всі вихователі володіють хорошими навичками роботи на комп'ютері. Сучасні комп'ютерні технології дозволяють вихователям навіть без професійних навичок роботи за комп'ютером застосовувати його в навчально-виховному процесі дитячого садка. В більшості програм передбачено її робота з диску. Диск загрузається автоматично і завдання з'являються на екрані. Отже, для того щоб використати бажану комп'ютерну програму необхідно лише знати як включається комп'ютер та мати елементарні навички роботи з клавіатурою та маніпулятором "Миша".

Психологи вважають, що за силою вражень роботу за комп'ютером можна порівняти з плаванням у басейні. Проте, якщо під час занять на комп'ютері не будуть реалізовані вимоги до приміщення, то робота не дасть бажаного результату та навіть може зашкодити дитині.

Комп'ютерну залу бажано спроектувати у вигляді круглого простору,

Таким чином, малеча не відчуватиме себе у замкненому просторі.

Стіни в комп'ютерній залі бажано фарбувати в пастельні тони. Не допускається використання чорних, червоних та оранжевих кольорів. Розпис стін не має включати великі елементи. Найоптимальнішим є мозаїчний (або розмитий) розпис у спокійних тонах. Для поліпшення мікроклімату в комп'ютерній залі можуть бути квіти й акваріуми.

Штори для кімнати краще дібрати однотонні, що пасують до тону стін.

Кімнату слід систематично провітрювати або обладнати її системою кондиціонування, щодня тут треба робити вологе прибирання витирати пил із системних блоків, зокрема з екранів моніторів, а також двічі на тиждень прибирати за допомогою пилососа. До речі неприпустимо покривати підлогу комп'ютерної зали "ковдрою", оскільки вона сприяє накопиченню статичної електрики. Поверхня підлоги має бути рівна, неслизька, зручна для очищення, з антистатичними властивостями.

КІК включає 5-7 комп'ютерів з індивідуальними місцями для дітей

Для встановлення комп'ютерів потрібні спеціальні меблі для ІМД — стіл і стілець, які відповідають просторовим характеристикам приміщення, а для ІМП — один або два столи спеціальної конструкції

Використовувати замість стільців кубки, табуретки та лави без опори для спини неприпустимо, адже під час роботи за комп'ютером в дитини має зберігатися правильна постава

Системний блок комп'ютера встановлюється на поверхні столу або на нижню полицю (залежно від конструкції столу). Перед монітором кладеться клавіатура, яка жорстко не закріплюється. Перед нею має лишатися вільне місце, щоб дитина змогла спертися руками, коли треба зняти статичну напругу м'язів плечового поясу або покласти аркуш паперу.

Організація занять

Тривалість перебування дитини перед комп'ютером не має перевищувати 15 хвилин (Загальний час перебування дитини в КІК становить 40-45 хвилин). Під час заняття в залі може перебувати не більше восьми дітей. Якщо їх у групі більше, варто поділити малюків на підгрупи. Неприпустимо також, щоб біля одного комп'ютера працювало водночас двоє-троє дітей.

Слід стежити, щоб між очима дитини та екраном зберігалася оптимальна відстань — 60-70 см. Необхідно також добре відрегулювати яскравість зображення на моніторі.

Оскільки розвиваючі заняття за комп'ютером спричинюють швидку втомлюваність очей, вже через 5-7 хвилин роботи варто зробити перерву і запропонувати дітям спеціальні вправи. Виконуються вони з положення стоячи біля робочих місць.

На початку розвиваючого заняття варто провести невеличку бесіду з викладом чітких, конкретних настанов з техніки безпеки.

Дітям слід розповісти про призначення всіх приладів на ІКМД, а також пояснити, що під час роботи на ПК вони не повинні :

Приносити в КІК зайві предмети,

Пересувати меблі,

Заходити за задню панель ПК, розташовану в небезпечній зоні, та торкатися кабелів,

Бігати по комп'ютерній залі

Малим часто хочеться доторкнутися до екрана, коли вони бачать персонажа, який їм сподобався. Треба вчити їх виявляти свої емоції в Інший спосіб (поплескати в долоні, пострибати тощо).

Не варто примушувати дітей увесь час сидіти на місці, обмежувати їхню потребу в русі. Дисципліну слід регулювати не прямими вказівками, а переключенням уваги вихованців на Інше завдання або проблемну ситуацію. У дитини має бути вибір: з ким і коли працювати. Сидіти за комп'ютером чи взагалі вийти до іншої зали.

До комп'ютерної має **прилягати ігрова зала** — місце, де дитина може гратися.

Площа ігрової зали має становити не менше 40 м². Розпис стін тут може бути більш динамічним і яскравим, ніж у комп'ютерній залі, а також гармоніювати з її оформленням. Бажано обладнати в ігровій залі 6-8 зручних робочих місць для образотворчої діяльності, конструювання, дидактичних, настільних Ігор.

В ігрову залу бажано також помістити комплект м'яких модулів або ігрових кубів різної величини. Вони є еталонами таких понять як форма та одиниця кількості.

До складу КІК входить невеликий **спортивний комплекс**. Його призначення — зняти втому дитини після напруженої розумової праці, активізувати та нормалізувати кровообіг і дихання за допомогою спеціальних фізичних вправ.

Кімната (зона) психологічного розвантаження (релаксації), яка межує з комп'ютерною залою - це затишне, гарно оформлене приміщення з обов'язковим природним освітленням, її рекомендують обладнувати у вигляді зимового саду, де можна розмістити рибок в акваріумах, пташок, черепах, кошенят та інших тварин. Ця кімната — місце усамітнення, роздумів та зосередження. Для створення належного настрою, бажано також мати магнітофон і програвач, відповідну фонотеку.

Співпраця ДНЗ та сім'ї

Комп'ютерні програми слід використовувати комплексно. Для цього необхідна співпраця вихователя і батьків. Часто батьки дітей дошкільного віку вдома використовують комп'ютерні ігри, які не відповідають віку дітей: вони є агресивними, з негативними героями (зомбі, привиди, мисливці), включають сцени насильства і використання зброї. Тому необхідно вчасно провести бесіду з батьками дітей про використання комп'ютерних ігор вдома. Їх потрібно познайомити з програмами, які використовуються в дошкільному навчальному закладі.

Батьківські збори проводяться саме в комп'ютерному класі, де демонструються комп'ютерні програми, фрагменти занять.

Як вибирати комп'ютерні ігри для дітей? (поради для батьків)

Вибираючи комп'ютерну гру своїй дитині, батьки часто роблять це навмання, по красивому оформленню і нав'язливого рекламному проспекту.

Однак це слід розглядати в останню чергу. Гра або навчальна комп'ютерна програма, перш за все, повинна відповідати віку дитини.

Зазвичай вони поділяються за наступним принципом 2 від 3 років до 5, від 5 до 7, від 7 до 12.

Перш за все, вибирайте жанр комп'ютерної гри у відповідності з темпераментом і схильностями дитини: одним дітям краще підходять спокійні, розмірені гри, іншим - активні, динамічні.

Дозволяйте довше грати в ігри з дослідницьким змістом, ніж з розважальним. Якщо дитина проявляє ініціативу, намагається вирішити виниклу

проблему, аналізує ситуацію, що склалася і робить з неї висновки - така гра, безсумнівно, містить елементи дослідження.

Не завершуйте гру дитини до завершення епізоду - малюк повинен покидати комп'ютер з свідомістю успішно виконаної справи.

Слідкуйте, щоб дитина засвоїла головний принцип тривалості ігрових сеансів - не можна грати в ігри на шкоду життєво важливим заняттям, таким як сон, їжа, відпочинок, фізкультура, ігри на свіжому повітрі та ін

Скільки часу дітям можна проводити за комп'ютером?

Без шкоди для здоров'я діти можуть безперервно працювати за комп'ютером всього 15 хвилин! Після закінчення цього часу бажано робити перерву на профілактичну гімнастику (офтальмотренаж).

Нетривала гімнастика - близько однієї хвилини, проста і доступна кожному:

1. На рахунок 1-4 закрити очі, не напружуючи очні м'язи, на рахунок 1-6 широко розкрити очі і подивитися вдалечінь. Повторити 4-5 разів.
Подивитися на кінчик носа, на рахунок 1-4, а потім перевести погляд вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.
2. Не повертаючи голови, повільно робити кругові рухи очима вгору-вправо-вниз-вліво і у зворотній бік: вгору-вліво-вниз-вправо. Потім подивитися вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.
3. Тримаючи голову нерухомо, перевести погляд, зафіксувавши його, на рахунок 1-4 вгору, на рахунок 1-6 прямо; потім аналогічно вниз-прямо, вправо-прямо, вліво-прямо. Виконати рух по діагоналі в одну і іншу сторону, переводячи очі прямо на рахунок 1-6. Повторити 3-4 рази.
4. Не повертаючи голови, закритими очима "подивитися" праворуч на рахунок 1-4 і прямо на рахунок 1-6. Підняти очі вгору на рахунок 1-4, опустити вниз на рахунок 1-4 і перевести погляд прямо на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.
5. Подивитися на вказівний палець, віддалений від очей на відстані 25-30 см, і на рахунок 1-4 наблизити його до кінчика носа, потім перевести погляд удалину на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

Облаштування місця для комп'ютера

Стілець повинен бути обов'язково зі спинкою.

Стіл, на якому стоїть комп'ютер, слід поставити в добре освітлене місце, але так, щоб на екрані не було відблисків.

Посадка пряма або злегка нахилена вперед, з невеликим нахилом голови. Щоб забезпечити стійкість посадки, дитина повинна сидіти на стільці, спираючись на 2/3 - 3/4 довжини стегна.

Між корпусом тіла і краєм столу зберігається вільний простір не менше 5 см. Руки вільно лежать на столі. Ноги зігнуті в тазостегновому і колінному суглобах під прямим кутом і розташовуються під столом на відповідній підставці.

Комп'ютер слід розташувати в кутку чи задньою поверхнею до стіни.

У приміщенні, де використовується комп'ютер, необхідне щоденне вологе прибирання. Тому підлогу в ньому не треба закривати килимом або килимом.

До і після роботи на комп'ютері слід протирати екран злегка зволоженою чистою ганчіркою або губкою.

Вважається, що наші зелені друзі - кактуси - теж допомагають зменшити негативний вплив комп'ютера.

Не забувайте частіше провітрювати кімнату, а акваріум або інші ємності з водою збільшують вологість повітря.

Студент факультету прикладної математики та інформатики Львівського національного університету імені Івана Франка 18-річний Богдан Качмар розробляє комп'ютерні реабілітаційні ігри для дітей з ДЦП, які покращують моторику. Хлопець брав участь у конкурсі наукових розробок Intel-ISEF (США, Каліфорнія).

"Завжди хотів оживити робота. Тому в 9 класі пішов навчатися в Малій академії наук. Там уже побачив, як це робиться: до робота підмикаються сенсори, тому він може різні дії виконувати. Мій тато — лікар, працює у Міжнародній клініці відновлювального лікування. Тому він подав мені ідею розробити програму реабілітації дітей, хворих на ДЦП. Я сам не раз бачив, як ті діти розробляють рухи, захотілося, щоб їм було то легко. У 9 класі я зробив першу гру. Називалась вона "Песик". Це гра на розвиток динаміки, тренування рухів. Дитині одягається на руку маніпулятор. Залежно від того, як вона робить рух хапання пальцями, переміщається об'єкт на екрані. Якщо здорова людина одноманітно клацає мишкою чи крутить джойстиком, то щоб зіграти в цю гру, дитина з ДЦП має ворушити всіма м'язами долонь — одягає спеціальну рукавичку. Однак цю гру довелося вдосконалювати, щоб точно виміряти амплітуду рухів хворої дитини. Я мав точно вирахувати верхню і нижню точку можливого положення рук", - розповів Богдан.

У наступній грі — "Ракета" — хлопець передбачив, щоб дитина рухалась корпусом тіла.

"Просто так розробляти м'язи дитині нецікаво. А якщо вона керує якимось космічним кораблем на екрані, то це майже не потребує свідомих зусиль. Пишу програму: код, а малюночки підбираю. Пристрій передає до комп'ютера інформацію, наскільки нахилена дитина. І залежно від того, наскільки вона нахилена, корабель рухається вгору або вниз", - зазначив студент.

Зараз "Ракета" й "Песик" застосовуються у клініці відновлювальної медицини у Львові. Лікар слідкує, як дитина рухається, радить. Курс реабілітації іграми — 10-14 днів. Винахідник не збирається зупинятися.

"Зараз роблю гру з гонками. Поки не знаю, яка вийде, бо маю оптимізувати її для старих комп'ютерів, щоб діти могли грати не тільки в клініці. Попросту ті ігри глючать на них. Принцип гри: дитина нахиляється вліво чи вправо — машинка повертає відповідно. Тут уже більш складні рухи", - підкреслив програміст.

Богдан любить спілкуватися у скайпі і кататися на сноуборді.

"Мрію про те, щоб нічого не робити і мати багато грошей. Я собі найду заняття, якщо матиму гроші. Наприклад, куплю великий сноуборд крутий і поїду кудись, ну, поки що в Австрію. Або відпочивати на Гаваї. Якби мені зараз запропонували розробляти проекти і мати гроші, або відпочивати і мати гроші, я б однозначно вибрав відпочинок", - наголосив хлопець.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qx6xGDLxsGQ> (відео, рекомендоване до перегляду)

Отже, використання комп'ютерної техніки в навчально-виховному процесі позитивно впливає на загальний розвиток дошкільників. Застосування в навчальному процесі в органічному поєднанні з традиційними засобами сприяє підвищенню загальної якості навчання, розвитку творчої особистості.

Завдання для самостійної роботи (підготовка до практичного заняття):
користуючись мережею Internet, доберіть три комп'ютерні гри для дітей молодшого, середнього і старшого дошкільного віку. На наступному практичному занятті будете мати змогу продемонструвати їх та проаналізувати.