

Швейгер Назарій Романович,

магістрант спеціальності 014 Середня освіта (Інформатика)

факультету інформаційних технологій і математики

Науковий керівник: Ройко Лариса Леонідівна,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри загальної

математики та методики навчання інформатики,

Волинський національний університет імені Лесі Українки,

м. Луцьк, Україна

КОМП'ЮТЕРНІ ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ШКОЛЯРІВ

У процесі комп'ютеризації освіти традиційна дидактична система «вчитель – учень», замінюється новою – «вчитель – комп'ютер – учень». Поєднання інформаційно-комунікаційних технологій з ігровими методами навчання школярів створює нові можливості засвоєння ними навчальної інформації та робить цікавим процес навчання на творчо-пошуковому рівні. Саме у ігровій діяльності тісно взаємопов'язані освітня, розвивальна і виховна функції навчання [1].

Дидактична гра як метод навчання, стимулює творчу активність учнів, розширює їх пізнавальні можливості [2]. У свою чергу, дидактична комп'ютерна гра, має двоякий характер: ігрова функція забезпечує отримання винагороди; навчальна – здобуття знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Якщо домінуючим є навчальний компонент, то гра надає можливості, пов'язані з відтворенням знань, умінь і навичок, а також їх застосуванням та обробкою. Ігровий компонент гри використовується як засіб для наочності й підвищення мотивації до навчання [3].

Слід зазначити, що тільки вчитель чітко розуміючи функції ігор, їх класифікацію може поєднати елементи гри та навчання, визначити місце і роль ігрової технології у навчальному процесі. Виконуючи ігрові дії та захоплюючись ними, школярі легко засвоюють закладений у грі навчальний зміст. Окрім цього у процесі гри в них виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються, а до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші. Використання на уроках комп'ютерно-ігрових технологій робить процес цікавим, створює у школярів бадьорий творчий настрій, полегшує засвоєння навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес учнів до навчального предмету. Отже, гра – незмінний важіль розумового розвитку школяра, котра потребує від нього зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому, невимушено виховує адекватне сприймання невдач і помилок [5].

Плануючи використання ігрових технологій на уроках учителю необхідно звернути увагу та врахувати наступні моменти [4]:

- Чи відповідають завдання гри навчальній меті?
- Які вміння й навички школярі засвоюють у ході гри?
- Якому моменту гри слід приділити особливу увагу?
- Діяльність школярів повинна бути зосереджена на досягненні поставленої мети.
- Відповідність ігор віковим особливостям школярів.
- Продуманий розподіл ігрових завдань між учнями.
- Тривалість гри.
- Психологічний комфорт для усіх учасників.
- Які висновки необхідно повідомити учням по завершенню гри.

У свою чергу, використання комп'ютерних ігор дає можливість розв'язати наступні задачі [6]:

- *корекційно-розвивальні* (розвивають інтерес до здобуття знань, увагу, пам'ять і логічне мислення);
 - *навчально-корекційні* (вчать створювати комп'ютерну гру за допомогою програми, наприклад Scratch, удосконалювати вміння створювати та виконувати алгоритми з повторенням у визначеному середовищі, формувати ІКТ-компетентності учнів та ключові компетентності для реалізації творчого потенціалу школярів);
 - *корекційно-виховні* (виховують інтерес до вивчення предмета, культуру роботи за комп'ютером).

Отже, застосування інформаційно-комунікаційних технологій на уроках набагато спрощує навчання і робить процес різноманітним. Використовуючи інноваційні технології, школярі легше засвоюють навчальний матеріал і підвищують рівень своєї логічної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бібік Н. М. Нова українська школа : poradnik dla vchitelja. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди»». 2017. 206 с.
2. Бондарчук Є. Інтерактивні технології – шлях до створення ситуації успіху у навчальній діяльності молодшого школяра. Початкова школа. 2017. №11. С.1-3.
3. Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2016. № 34. С. 12-19.
4. Мачинська Н. І., Оприск М. А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. № 10 (74). 2019. С. 229-232.
5. Швейгер Н. Р., Ройко Л. Л., Ройко О. О. Використання комп'ютерно-ігрових технологій як засобу формування позитивної мотивації до навчання. *Математика. Інформаційні технології. Освіта* : зб. статей XII Міжнар. наук.-практ. конф. Луцьк : Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2023. № 10. С.173-180.
6. Шевчук О. В. Дидактичні ігри з інформатики як засіб формування у підлітків мотивації до навчання. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 2 : Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2008. Вип. 6 (13). С. 176-180.