

**О. О. Васько**  
кандидат педагогічних наук  
Сумський державний педагогічний  
університет імені А. С. Макаренка,  
м. Суми

[Vasko.Olga@gmail.com](mailto:Vasko.Olga@gmail.com)

## **ДИДАКТИЧНА КОМП'ЮТЕРНА ГРА – ЕЛЕМЕНТ МЕТОДИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

У сучасному інформаційно-комунікаційному просторі ХХІ століття людина повинна вміти розв'язувати проблеми якісно і швидко. Навчати цьому умінню слід розпочинати ще у дитячому віці. Відповідно до сказаного однією із основних задач початкової школи стає формування людини, що володіє високим рівнем інформаційної підготовленості до змін у сучасному світі. Особлива відповідальність за правильне сприйняття, розуміння, отримання умінь в інформаційній багатогранності покладена на вчителя початкових класів. Метою його професійної діяльності стає не тільки формування у молодших школярів навчальної мотивації, здатностей вивчати навколишній світ, людей і самого себе, а й ще сприяти розвитку особистості школяра і максимально самоактуалізувати його індивідуальність в умовах інформатизації суспільства. Це зумовлює зміни вимог щодо професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі початкової освіти.

З науково-методичної літератури відомо, що одним із ефективних методів навчання математики молодших школярів є дидактичні ігри. Проте вплив комп'ютеризація освіти призвів до появи нової дидактичної одиниці – дидактична комп'ютерна гра. Відповідно до сказаного змінено і вимоги до професійної підготовки майбутніх вчителя початкових класів. До змісту методичної підготовки вчителів початкових класів включено – дидактичні комп'ютерні ігри. Майбутніх фахівці мають розуміти сутність дидактичної категорії «дидактична комп'ютерна гра», знати її властивості, особливості використання в навчально-виховному процесі початкової школи, а також вміти їх конструювати.

В.П. Беспалько трактує дидактичну комп'ютерну гру, як вид ігрової діяльності, обмежений правилами і спрямований на досягнення навчальної мети, який характеризується взаємодією гравця і комп'ютера. Основна відмінність такої гри від традиційної полягає в наявності ще одного її учасника – комп'ютера, що виконує роль організатора гри (створення ігрової ситуації і контроль за ходом її виконання). Таким чином, в дидактичній комп'ютерній грі комп'ютер може виконувати відразу кілька функцій: функцію дорослого, провідного гравця, функцію гравця-партнера, що бере участь в грі, функцію набору предметів і дидактичних матеріалів для проведення гри [1, с. 247].

Універсальність комп'ютера і одночасно обмежені його можливості по виконанню цих функцій роблять дидактичну комп'ютерну гру специфічною, що має свої переваги і недоліки в порівнянні з традиційною дидактичною грою.

Комп'ютерна гра забезпечує діяльність тих, хто навчається. Вона стимулюється змістом гри, а уміння і навички вдосконалюються в результаті виконання ігрових дій та створення нових видів дидактичних комп'ютерних ігор.

Особливістю дидактичних комп'ютерних ігор є активна і безпосередня участь дитини в розгортанні сюжету на відміну від пасивного перегляду мультфільмів або вирішення однотипних завдань.

Мета в дидактичній комп'ютерній грі, як зазначає В.І. Варченко, носить подвійний характер: ігрова – отримання винагороди; навчальна – це здобуття знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Якщо переважає навчальний компонент, то гра надає широкі можливості, пов'язані з відтворенням знань, умінь і навичок, їх застосуванням, обробкою; якщо ігровий компонент – гра може використовуватися як засіб для наочності й підвищення мотивації до навчання [2, с. 91].

В. Моторін розглядає комп'ютерні ігри та вправи 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. Вчений зазначає, що комп'ютерна гра – програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі. Вони не ізольовані від педагогічного процесу школи; пропонуються поряд із традиційними іграми і навчанням, не замінюючи звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями [4, с. 55].

В дидактичних комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо. С.Л. Новосьолова зазначає, що дидактичні комп'ютерні ігри в молодшому шкільному віці мають особливу спрямованість. Вони не лише стимулюють індивідуальну діяльність дитини, її творчий потенціал, а є тим важливим засобом, що об'єднує дітей у цікавих колективних іграх, коли за одним комп'ютером грає двоє-трьох учнів [5, с. 10–11].

Дидактичним комп'ютерним іграм властиві загальні закономірності, які властиві ігровій діяльності загалом. Водночас вони мають свою класифікацію, структуру та специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізіологічного впливу комп'ютерних ігор на дітей

За ступенем навчального впливу на учня комп'ютерні дидактичні ігри можуть бути розділені на наступні види [3, с. 101–116]: навчальні ігри, що формують нові знання і способи дій на уроці; тренувальні ігри, що спрямовані на закріплення набутих знань, умінь і навичок; контролюючі ігри, що допомагають учневі придбати нові знання, уміння та відпрацювати набуті навички; розвивальні ігри, що сприяють виявленню та розвитку найбільш важливих здібностей та психофізичних якостей; комбіновані ігри, що поєднують в собі декілька видів ігор.

Звернення до класифікації ігор не випадкове. При роботі з конкретною грою важливо знати її типологію, оскільки це допоможе визначити місце гри в початково-виховному процесі.

Застосування дидактичних комп'ютерних ігор як інноваційного засобу організації навчально-виховного процесу досить актуальне і відповідає сучасним потребам системи освіти. З їх допомогою, створюються такі умови, за яких учень отримує мотиваційні стимули, що сприяє розвитку творчої активності в процесі його пізнавальної діяльності. А це забезпечує досягнення високих результатів у навчанні за мінімальних зусиль і витрат часу зі сторони учнів.

### Література

1. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров: педагогика третьего тысячелетия : учеб.-метод. пособие / В.П. Беспалько. – М. : Моск. психол.-социал. ин-т ; Воронеж : МОДЭК, 2002. – 349 с.
2. Варченко В.И. ПМК Радуга в компьютере технология игрового обучения в начальной школе / В.И. Варченко // Информатика и образование. – 2001. – № 3. – С. 86–93.
3. Лисенко Н.В. Комп'ютерні ігри / Н.В. Лисенко, Н.Р. Кирста // Педагогіка українського доквілля. – 2002. – С. 101–116.
4. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошкольное воспитание. – 2000. – № 11. – С. 53–57.
5. Новосёлова С.Л. Психолого-педагогические аспекты обоснования использования компьютерно-игрового комплекса в системе дошкольного воспитания / С.Л. Новосёлова // Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9. Экономика и системы управления. – М. : ЦНИИ «Электроника», 1989. – Выпуск 2 (229) – С. 8–11.

**Анотація.** Васько Ольга Олександрівна. Дидактична комп'ютерна гра – елемент методичної підготовки майбутніх вчителів початкових класів. Розкрито сутність поняття «дидактична комп'ютерна гра» (вид ігрової діяльності, обмежений правилами і спрямований на досягнення навчальної мети, який характеризується взаємодією гравця і комп'ютера); визначено її особливості (активна і безпосередня участь дитини в розгортанні сюжету; мета носить подвійний характер: ігрова і навчальна); здійснено класифікацію (навчальні, тренувальні, контролюючі, розвивальні і комбіновані ігри).

**Ключові слова:** дидактична комп'ютерна гра, молодші школярі, майбутні вчителі початкових класів, методична підготовка, комп'ютеризація освіти.

**Аннотация.** Васько Ольга Александровна. Дидактическая компьютерная игра – элемент методической подготовки будущих учителей начальных классов. Раскрыто сущность понятия «дидактическая компьютерная игра» (вид игровой деятельности, ограниченной правилами и направленной на достижение учебной цели, которая характеризуется взаимодействием игрока и компьютера); определено её особенности (активное и непосредственное участие ребенка в развертывании сюжета; цель имеет двойственный характер: игровая и учебная); произведено классификацию (учебные, тренировочные, контролирующие, развивающие и комбинированные игры)

**Ключевые слова:** дидактическая компьютерная игра, младшие школьники, будущие учителя начальных классов, методическая подготовка, компьютеризация образования.

**Summary.** Vasko Olga Olexandrivna. Didactic computer game as an element of the future primary school teachers' methodical training. The essence of notion «didactic computer game» (a kind of game activity limited by the rules and aimed at teaching goal achievement characterized by the player and computer interaction) is revealed; its peculiarities such as active and spontaneous participation of a child in plot development as well as double characteristics (playing and teaching) of an aim are defined; the game classification (teaching, training, controlling, developing and combined) is made.

**Key words:** didactic computer game, younger schoolchildren, future primary school teachers, methodical training, educational computerization.