

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Черкаський національний університет

імені Богдана Хмельницького

Черкаський інститут банківської справи

Чорноморський державний університет імені Петра Могили

Всеукраїнська науково-практична

Інтернет-конференція

Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у

виробництві та освіті:

стан, досягнення,

перспективи розвитку

17-21 березня 2011 року

м. Черкаси

Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті: стан, досягнення, перспективи розвитку: матеріали Всеукраїнської науково-практичної Internet-конференції. – Черкаси, 2014. - 187 с. – [Укр. мова.]

ПРОГРАМНИЙ КОМІТЕТ

Голова – Кузьмінський Анатолій Іванович, доктор педагогічних наук, професор,

Голуб Сергій Васильович – доктор технічних наук, професор,

Засядько Аліна Анатоліївна – доктор технічних наук, професор,

Канашевич Георгій Вікторович – доктор технічних наук, професор,

Квасніков Володимир Павлович – доктор технічних наук, професор,

Ладанок Анатолій Петрович – доктор технічних наук, професор,

Мусієнко Максим Павлович – доктор технічних наук, професор,

Спірін Олег Михайлович – доктор педагогічних наук, професор,

Тесля Юрій Миколайович – доктор технічних наук, професор,

Тітов В'ячеслав Андрійович – доктор технічних наук, професор,

Триус Юрій Васильович – доктор педагогічних наук, професор.

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

Гриценко Валерій Григорович – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач

кафедри автоматизації та комп'ютерно-інтегрованих технологій; **Ляшенко Юрій**

Олексійович – кандидат фізико-математичних наук, директор ННІ фізики,

математики та КІС; **Луценко Галина Василівна** – кандидат фізико-математичних

наук, доцент; **Гладка Людмила Іванівна** – кандидат фізико-математичних наук,

доцент; **Дідук Віталій Андрійович** – кандидат технічних наук, старший викладач;

Подолян Оксана Миколаївна – кандидат фізико-математичних наук, старший

викладач; **Бодненко Тетяна Василівна** – кандидат педагогічних наук, доцент;

Осауленко Ігор Анатолійович – кандидат технічних наук, доцент.

ТЕХНІЧНИЙ КОМІТЕТ

Поліщук Максим Миколайович.

Опицук Дар'я Петрівна

студентка III курсу, спеціальність «Інформатика»

Вакалюк Т.А., к.ф.-м.н., доцент

Житомирський державний університет ім. І. Франка, Житомир

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ У ШКОЛЯРІВ

Однією з важливих складових у вихованні та навчанні нового покоління в сучасному світі став комп'ютер. Однією із найпоширеніших проблем сьогодення, що турбує як вчителів, так і батьків, є використання в навчальному процесі комп'ютерних технологій, в тому числі й комп'ютерних ігор, що спрямовані на гармонійний, всебічний розвиток особистості дитини.

У роботі розглянуті результати дослідження впливу відеоігор на дитину та їх використання в навчанні, як спосіб розвитку логічного й творчого мислення. Метою навчальної гри є: по-перше, ігровий аспект – одержання школярем винагороди, відзнаки та навчальний аспект – здобуття знань, умінь та навичок за допомогою ігрової діяльності, яка має здійснюватись у відповідності до заданих правил.

Як показує досвід, комп'ютерні ігри зазвичай допомагають дітям розвивати навички вирішення проблем. Чим більше дитина приділяє часу стратегічним відеоіграм, тим краще вона підготовлена до часткового вирішення своїх проблем, в тому числі і домашнього завдання.

Крім того, на думку деяких дослідників, різні відеоігри, включаючи жорстокі, посилюють творчі здібності дітей. Відомо, що легкі ігри, які не потребують особливої зосередженості, такі як Angry Birds, можуть покращити настрій гравця та сприяти релаксації.

До того ж, граючи в певні електронні ігри можна тренувати швидкість реакції дитячого мислення. Як показують дослідження, ігри також покращують зорову увагу.

За допомогою комп'ютерних ігор школярі вчаться проводити аналіз, мислити певною мірою стратегічно, прораховувати свої дії на декілька кроків уперед. Разом з тим, використовуючи комп'ютерні технології, учні вчаться здійснювати пошук та аналіз потрібної інформації. Граючи у комп'ютерні ігри діти починають розуміти, що предмети, зображені на екрані – це не реальні речі.

Для прикладу розглянемо жанри комп'ютерних ігор, а саме тих, що можуть бути використанні в навчальному процесі або позашкільному житті дитини:

1. 3D – Action – так званий розважальний тип ігор, що надають можливість розвивати тільки моторні функції школярів і майже не сприяють поглибленню пізнавальних навичок учнів. Граючи у ці ігри, потрібно дотримуватися почуття міри, причому це стосується не лише дітей, а й дорослих

2. Логічні – корисність ігор даного типу полягає в тому, що вони надають можливість розвивати логічне мислення школярів. Найчастіше такі ігри складаються із одного завдання або набору кількох головоломок, що потрібно вирішити. Протягом останніх років все більше з'являється досить якісних та різноманітних логічних комп'ютерних ігор, які розраховані на шкільний та дошкільний вік.

3. Стратегії – основною метою такого типу ігор є управління корисними копалинами, військами, енергією або іншими схожими ресурсами. Ці ігри достатньо складні, але саме такий тип ігор розвиває у школяра схильність до планування дій.

4. Аркадні комп'ютерні ігри, характерною особливістю яких є поділ гри на деяку кількість рівнів. Такі ігри тренують швидкість реакції, увагу, але для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку рекомендується обмежувати час гри.

5. Рольові комп'ютерні ігри, суть яких полягає в тому, що у розпорядженні дитини є невеликий склад персонажів, кожен з яких має виконувати свою окрему функцію або роль.

6. Симулятори, у яких здійснюється моделювання ситуацій та дій з реального життя, наприклад: симулятори водіння автомобілів, кораблів, літаків, спортивні симулятори та багато інших[1].

В цій статті ми розглянули вплив відеоігор на дитину та їх використання в навчанні і позашкільному житті, як спосіб розвитку логічного й творчого мислення. Можна зазначити, що відеоігри різних мають свої як позитивні, так і негативні сторони, тому потрібно слідувати за часом проведення за ними та не захоплюватися, а використовувати лише для навчання або здобуття потрібних навичок.

Список використаних джерел

1.Віртуальний світ: чи дитячі ці комп'ютерні ігри? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zhivchik.ua/articles/view/name/virtualniy-svit-chi-ditvachi-ci-komputerni-igri>

2.Присяжнюк Т. А. Тісний зв'язок математики та інформатики: на яких уроках та в якому віці потрібно починати розвиток логічного мислення? / Т. А. Присяжнюк // Актуальні проблеми математики та методики її викладання : Збірник наукових праць / За ред. канд. фіз.-мат. наук О. Ф. Геруса. – Житомир : Вид-во ЖДУ, 2009. – С. 50–57.

3.Присяжнюк Т. А. Сутність поняття "логічне мислення" / Т. А. Присяжнюк // Проблеми та перспективи наук в умовах глобалізації : матеріали V Всеукраїнської

наукової конференції. – Ч. I : педагогіка, психологія, мовознавство. – Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2009. – С. 104–107.

4. Вакалюк Т. А. Особливості мислення старшокласників / Т. А. Вакалюк // Актуальні проблеми педагогіки та психології. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів, Україна, 7-8 жовтня 2011 р.): у 2-х частинах. – Львів : Львівська педагогічна спільнота, 2011. – Ч. 1. – С. 10–12.

5. Вакалюк Т. А. Підготовка майбутніх учителів інформатики до розвитку логічного мислення старшокласників : теоретико-методологічний аспект : Монографія. / Тетяна Анатоліївна Вакалюк. – Житомир: Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2013. – 236 с.