

2. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012–2021 рр. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/344/2013/page2>.

3. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 р. URL: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/344/2013> (дата звернення: 03.03.2023).

4. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. Київ : МОН України, 2016. 34 с.

**Гайструк Софія,**

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти,  
спеціальність 015 Професійна освіта (Цифрові технології);  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

**Антонов Євгеній,**

Житомирський державний університет імені Івана Франка

## **ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ІНФОРМАТИКИ**

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні школа повинна не лише формувати в учнів певний набір знань. Необхідно створювати і постійно підтримувати у них прагнення до самоосвіти, реалізації творчих здібностей. Дуже важливо на початковому етапі навчання у кожного учня викликати інтерес до навчання, який необхідно постійно підтримувати. Відомо, що людина зберігає головну інформацію в пам'яті, коли зацікавлено бере участь у процесі, а не спостерігає збоку. Тому необхідна така організація навчання всередині системи освіти, яка б дозволила школярам різного віку з цікавістю виконувати поставлені завдання.

Застосування нетрадиційних, нестандартних форм навчання благотворно позначається на процесі навчання. Нетрадиційний урок характеризується нестандартним підходом до відбору змісту навчального матеріалу; до поєднання методів навчання; до зовнішнього оформлення взаємодії.

Однією з форм таких уроків є гра. «Вчитися треба весело». На різних етапах еволюції соціальний за змістом і формою феномен гри розвивався впродовж людської історії і набував різних якостей і особливий суспільно - культурний сенс. Багато дослідників гри пов'язують її походження з релігійною культурою. Ігри довгий час були інструментом дії на хід історичних подій в суспільстві і природі. Народна виховна мудрість емпірично

передбачала розв'язання важливих технологічних завдань формування особистості дитини. Зокрема засобами народної гри виводили маленьку людину з її реального побутового повсякденного життя, запобігали складання стереотипів сумніву й недовіри до своїх сил. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у грі активізували рухливість, розвивали процеси мислення, викликали в дитини позитивні емоції.

Гра має таке ж значення в житті дитини, яке у дорослого виробнича діяльність, робота. У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може навіть викликати у них захворювання. В грі діти й підлітки перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога.

В грі формується багато якостей особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. У грі виробляється спритність, витримка, активність. Гра – це школа спілкування дитини. Незважаючи на те, що зовні гра видається безтурботною і легкою, вона вимагає у дитини віддачу максимуму її енергії, розуму, витримки, самостійності. Нерідко педагог вважає за краще проводити із дітьми заняття в звичній для них і для нього формі лише тому, що намагається уникнути шуму, безладу, які нерідко супроводжують гру. Для учнів урок-гра – перехід в інший психологічний стан, це інший стиль спілкування, позитивні емоції, відчуття себе в новій якості. Для вчителя урок-гра, з одного боку – можливість краще зрозуміти учнів, оцінити їх індивідуальні особливості, вирішити внутрішні проблеми (наприклад, спілкування), з іншого боку, це можливість для самореалізації, творчого підходу до роботи, здійснення власних ідей.

У процесі гри у дітей розвивається увага, пам'ять, прагнення до знань, звичка до зосередженості, цілеспрямованої, самостійної роботи. Дитина задовольняє свою природну потребу в діяльності, «добудовує» в своїй уяві все те, що їй недоступно в навколишній дійсності, вона вчиться в нових умовах, поширює раніше набутий досвід на нові ситуації.

Гра сприяє кращому запам'ятовуванню та розумінню навчального матеріалу, підвищує мотивацію та дозволяє навчитися комплексно використовувати органи чуття при сприйнятті інформації.

Вчитель інформатики у своїй роботі використовує ігрові технології, однак вони не повинні перетворюватися на самоціль, адже діти, поглинені грою, часто не помічають, чого навчаються.

Урок-гра – це форма навчання, спрямована на моделювання реальної дійсності з метою ухвалення рішень в модельованій ситуації. Основна мета гри – підвищити інтерес учнів до навчання, і тим самим підвищити ефективність навчання. Гра дуже подобається дітям, оскільки дарує радість і захоплення, сам процес гри сповнений несподіванок, а результат завжди таємниця. Гра глибоко впливає на людину, на основні сфери її життєдіяльності: фізичну, емоційно-вольову, інтелектуальну та духовну (цілісно-смислову) [1].

Урок-гру можна розглядати як одну з форм активного навчання, яка передбачає творчий підхід з боку вчителя і учня, а засвоєння знань і умінь учнів відбувається у процесі активної пізнавальної діяльності.

Дидактична гра на уроці – це засіб навчання і виховання. Сам термін «дидактична гра» підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому найсуттєвішим для вчителя будь-якого предмета, є такі питання:

- ✓ визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;
- ✓ доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;
- ✓ розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;
- ✓ вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;
- ✓ передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення невстигаючих [2].

Ігрова діяльність є однією із найважливіших сфер життєдіяльності дитини. Разом з працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дозволяє враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкнутості, самостійності, творчості та створювати умови для саморозвитку.

Серед основних аспектів розвитку особистості дитини, які реалізуються у процесі ігрової діяльності, можна назвати такі:

1. *Розвивається мотиваційна сфера*: виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають важливішого значення для дитини, ніж особисті.

2. *Долається пізнавальний і емоційний егоцентризм*: дитина, перебираючи на себе роль ігрового персонажа, враховує особливості його поведінки, його позицію, а це допомагає орієнтуватися у взаєминах між людьми, сприяє розвитку самосвідомості і самооцінки.

3. *Розвивається довільність поведінки*: виконуючи роль ігрового персонажа, дитина прагне наблизити її до еталону. При цьому відтворюються типові ситуації взаємостосунків між людьми у соціумі, коли дитина підпорядковує свої власні бажання, імпульси і діє відповідно до соціальних зразків. Це допомагає їй осягати і враховувати норми і правила поведінки.

4. *Розвивається когнітивна сфера*: формується план гри, розвиваються здібності і творчі можливості дитини.

Дидактична гра має значний виховуючий потенціал, який залежить, передусім, від змісту пізнавальної та етичної інформації, що міститься в тематиці гри. Важливого значення набуває характер ігрового персонажа, яким керують діти. Крім того, безумовний вплив на розвиток дитини має сам процес ігрової діяльності, який передбачає самостійне знаходження засобів досягнення мети, узгодження дій і встановлення доброзичливих стосунків з партнерами, самообмеження в ім'я досягнення успіху. Таким чином, ігри формують у дитини дуже важливу soft skills спільної роботи.

Головними особливостями ігрової діяльності, безумовно, є її добровільність, висока активність і контактна залежність учасників. Однак не менш важливим є розуміння того, що гра — один із тих видів діяльності, що спрямовані на розвиток не окремих здібностей (до мистецтва чи техніки), а здібностей до творчості в цілому [3]. Творче завдання в інтелектуальних іграх сприяє швидкому прийняттю рішення в нестандартній ситуації. У сюжетно-рольових, будівельних іграх, іграх-драматизаціях завдання інше, однак не менш творче, — навчитись уявляти, вигадувати, малювати. Водночас у всіх групових іграх завдання єдине — у межах встановлених правил знайти спосіб ефективних дій, співпраці, взаємодії на шляху до спільної мети.

Отож, ігрова діяльність у навчальному процесі розвиває такі важливі якості для людини сьогодення і особливо завтрашнього дня як організованість, самодисципліна, творча ініціатива, готовність до дій в складній, змінюваній ситуації [3].

Узагальнюючи значення ігрової діяльності у розвитку особистості дитини, варто відзначити, що гра – це своєрідна пізнавальна діяльність соціально-культурного характеру, яка дозволяє дитині привласнювати соціальний досвід і навчатися перетворювати світ; це така форма життєдіяльності дитини, об'єктивні властивості якої еквівалентні реалізації її актуалізації сутнісних потреб і можливостей особистості.

Дослідники гри відзначають її багатовекторний вплив на дитину, її зв'язок з фізичним розвитком, удосконаленням психічної сфери, вихованням і навчанням, підготовкою підростаючого покоління до майбутньої трудової діяльності. Варто відзначити і універсальність, всеосяжність гри, яка сприяє гармонійному розвитку дитини. Крім того, колективна гра – це форма соціального життя, природний спосіб орієнтації у моральних ставленнях і засвоєння норм моральної поведінки [3].

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. Однак, щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати необхідно нею керувати, забезпечивши виконання низки вимог.

Передусім, дидактичні ігри добираються відповідно до програми.

Учні мають бути готові до участі у грі (засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

Кожен учень має бути забезпеченим необхідним дидактичним матеріалом.

Завдання і правила гри повинні бути чітко сформульовані і зрозумілі.

Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, надалі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).

Учнів доцільно розсадити (бажано непомітно для них) таким чином, щоб за кожною партою сиділи учні різні за рівнем (сильніший і слабший). У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, а зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів [3].

Вчителі, які використовують дидактичні ігри системно, розробили методичні поради до проведення таких уроків. Зокрема, зазначається, що частіше за все дидактичні ігри застосовуються на уроках розширення і поглиблення знань, узагальнення й систематизації знань, і дуже рідко на уроках контролю знань.

Структура уроку із застосуванням дидактичної гри виглядає приблизно так:

I – повторення учнями знань у парах, контроль капітанами основних знань, умінь, що включені в програму гри – 10-15 хвилин;

II – навчальна гра – 25-30 хвилин;

III – аналіз рівня засвоєння учнями знань та умінь, підсумок змагання – 3 хвилини;

IV – індивідуальні домашні завдання по доопрацюванню теоретичних знань і практичних умінь для підготовки до тематичної оцінки на уроці корекції та контролю знань. Призначення учнів-консультантів – 2 хвилини.

Для проведення такого уроку потрібно детально до найменших дрібниць продумати обладнання робочого місця учня всім необхідним, щоб не допустити зупинки гри в часі.

Таким чином, коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має поважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі. Можливість проявляти творчість в роботі вимагає від учителя глибоких і міцних знань методики свого предмету і водночас великого мистецтва в організації діяльності школярів. Як і педагогіка в цілому, методика характеризується єдністю двох зачинань – теорії і мистецтва, в ній тісно переплітається наука і творчість.

#### **Список використаної літератури**

1. Артемова Л. В. Вчися граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх дошкільнят: книга для вихователів дитячих садків та батьків. К.: Томіріс. 1995. 112 с.
2. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навчальний посібник] / П. Щербань. К. : Вища школа, 2004. 207 с.
3. Букатов В. М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор : посібник / В. М. Букатов. К. : Ред. загальнопед. газ., 2004. 126 с.