

задач - це робота дещо незвичайна, адже це розумова робота. А щоб навчитися будь-якій роботі, треба спочатку добре вивчити той матеріал, над яким доведеться працювати, ті інструменти, з допомогою яких буде виконуватись робота [5, с. 35].

Список джерел та використаної літератури:

1. Гончаренко С.М. Український педагогічний словник : К. Либідь, 1997. с. 326.
2. Бантова М.О., Бельтюкова Г.В., Полевщикова О.М. Методика викладання математики в початкових класах. К.: Вища школа, 1982. с. 288.
3. Коберник Г. Диференціація навчання на уроках математики Початкова школа. 1999. №9, С. 65-68.
4. Король С. Психолого – педагогічні умови організації навчального процесу : Початкова школа. 2000. №12, С. 108-111.
5. Ганул О. Диференціація навчання: Початкова школа. 2000. №10, С.34-36.

Бондарчук Ілля,
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

**ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ВИКЛАДАННІ
ІНФОРМАТИКИ**

Освітній сектор постійно розвивається, щоб не відставати від мінливих потреб суспільства. Модернізація галузі відбулася в бік розвитку та реструктуризації як освітніх процесів, так і суспільства в цілому. Це також призвело до створення єдиної системи безперервної освіти, яка дозволяє студентам постійно вдосконалювати свої знання та навички на постійній основі та бути в курсі мінливого технологічного ландшафту. Реформа «Нової української школи» є важливим кроком до модернізації освіти в країні, оскільки вона надає можливість учням отримати доступ до якісної освіти та

ресурсів. Цілями реформи є підвищення якості освіти та озброєння учнів навичками, необхідними для досягнення успіху у світі, що швидко змінюється. Реформа включає модернізацію навчальних програм, впровадження нових технологій та надання вчителям додаткових ресурсів. Ця реформа допоможе здобувачам освіти отримати навички та знання XXI століття, які підготують їх до майбутньої кар'єри, дозволяючи їм розвивати свою цифрову грамотність, навички вирішення проблем, критичне мислення та креативність. Водночас нові можливості для навчання відкривають також мультимедійні технології, які ґрунтуються на ідеях ігрового навчання або гейміфікації навчального процесу, що дозволяє ефективно залучати та мотивувати учнів до навчання.

Мета статті: дослідити переваги та перспективи використання комп'ютерних ігор як сучасного педагогічного інструменту передачі навчального матеріалу при викладанні інформатики.

Ігри стали невід'ємною частиною життя сучасної молоді. Від розважальних ігор до навчальних, учні використовують різні форми ігор, щоб збільшити свої знання та поглибити розуміння певних понять. Ці типи ігор не тільки розважальні, вони також мають потенціал передавати знання та формувати нові навички в учнів. Крім того, ці ігри можуть допомогти учням розвинути вміння вирішувати проблеми, а також навички критичного мислення, які допоможуть їм у майбутньому навчанні.

Вченими-дослідниками різних спеціальностей зроблено та описано в низці робіт спроби успішного використання ігор або ігрових елементів у навчальному процесі різних рівнів навчання. Серед них можна виділити роботи Н. Андрощука, Т. Губенка, В. Захарова, Л. Лохвицької, М. Менчинської, О. Яновської та ін. Більшість досліджень зосереджено на початковій і деяких рівнях середньої чи вищої освіти. Деякі дослідники вивчали, яким чином включити ігри в навчальний процес як початкової школи, так і для вищої освіти (Т. Шукуров, Л. Тополя, І. Куліш і ін.).

Гра, як вид діяльності, є провідною у дошкільнят і залишається активним способом навчання у молодших школярів. Деяко менш відкритим є питання використання ігор у навчальному процесі підлітків і, особливо, старшокласників, оскільки навчання дітей цих вікових категорій базується, враховуючи досить поширений діяльнісний підхід, на використанні більш жорстких прийомів подачі навчального матеріалу.

Нестандартна форма проведення уроку зацікавлює учнів і пробуджує емоції, викликає дух змагальності, бажання отримати перемогу, у них

з'являється відчуття здивування, посилюється розумова діяльність. Групові заняття створюють атмосферу високої активності та дозволяють учням бути в постійному контакті один з одним. Гра допомагає їм краще зрозуміти матеріал, а також дає можливість перевірити свої знання, вирішуючи задачі. У грі створюється позитивний емоційний настрій, який сприяє успіху і підвищує інтерес до вивчення предмету [2].

У навчанні використовують такі види ігор: розвивальні ігри, ігри-драматизації, рольові ігри, імітаційні ігри, ділові ігри, організаційно-розумові, ігри-тренінги, ігри дослідження та інші. Ігри є дієвим засобом виховання розумової активності тих, хто навчається, активізують психічні процеси.

Гейміфікація навчального процесу стає все більш популярною завдяки прогресу в технологіях ігрового навчання. Якщо уважно врахувати педагогіку та методику, це може допомогти підвищити ефективність навчання [1]. Окреме місце серед ігрових технологій займають комп'ютерні ігри.

Комп'ютерні ігри – це програмні засоби, які дозволяють дітям спрямовувати свою діяльність на досягнення певних дидактичних цілей в ігровій формі. Вона не замінює собою звичайні ігри та заняття, а доповнює їх, вписується в їх структуру та збагачує навчальний процес новими можливостями. Комп'ютерні ігри надають елементи знань, які важко або неможливо зрозуміти або засвоїти за допомогою звичайних дидактичних засобів за звичайних обставин [4].

Сучасні зарубіжні вчені називають навчальний процес з використанням комп'ютерних ігор на уроках еволюцією досвіду викладання та навчання. У той же час дослідники виділяють основні *проблеми* такого процесу: а) недостатність ознайомлення вчителів з онлайн-платформами, які можна використовувати у процесі навчання тих чи інших навчальних предметів; б) деяке суперечливе ставлення вчителів до можливості виникнення мотивації в учнів внаслідок впровадження комп'ютерних ігор в навчання, оскільки гра не завжди надовго може утримати увагу дитини, налаштованої на традиційне, серйозне навчання [3].

Комп'ютерні розвивальні ігри спрямовані на засвоєння і закріплення шкільної програми з інформатики, а також дозволяють здійснювати диференційований підхід до кожного учня з урахуванням індивідуальних особливостей кожного; забезпечити повну зайнятість дітей впродовж усього уроку; вплинути на розвиток таких психологічних процесів як увага, мислення, пам'ять, уява, сприйняття. Комп'ютерна гра виступає як універсальний засіб

набуття досвіду, своєрідний тренажер людських навичок та вмінь, необхідних для вирішення завдань людської життєдіяльності.

Використовуючи ігрові технології у навчанні інформатики, слід дотримуватись таких умов: відповідність гри навчально-виховним цілям заняття; відповідність гри віковим особливостям тих, хто навчається; помірність у використанні ігор на заняттях [2].

Разом з тим слід відзначити, що наявність навіть ідеальної комп'ютерної навчальної гри не зменшує ролі вчителя. Вчитель завжди залишається центральною фігурою навчального процесу. Тільки він повною мірою може керувати навчальною діяльністю учнів, ставити перед ними такі навчальні цілі, які є найбільш ефективними для активізації їхньої пізнавальної діяльності. Підбір вчителем комп'ютерних ігор залежить насамперед від поточного навчального матеріалу й рівня підготовки дітей, що навчають.

Отже, можна з впевненістю стверджувати, що при правильно організованому процесі використання комп'ютерних ігор, можна досягти успіхів. Особливо це можна спостерігати при викладанні інформатики, оскільки класи в них більш пристосовані для використання комп'ютерних ігор. Адже матеріальна база класу дає більш широкий спектр використання комп'ютерних ігор на уроці. Проте не дивлячись на те, що розроблено велику кількість комп'ютерних ігор та програм для підтримки освітнього процесу, далеко не всі з них можуть підтримати ігрові технології навчання інформатики. Зазначене вище дало підстави вважати актуальним і перспективним дослідження проблеми використання комп'ютерних ігор в навчанні інформатики учнів основної школи [6].

Таким чином, впровадження навчальних комп'ютерних ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики дає змогу покращити не лише зміст навчання, а й вдосконалити засоби і форми процесу навчання, інтенсифікувати та індивідуалізувати його.

Список джерел та використаної літератури:

1. Беримець Ю.Ю. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку психологічних процесів : [Електронний ресурс] : Режим доступу : file:///C:/Users/Erancies/Downloads/1557-2878-1-PB.pdf
2. Зеленський В.І. Ігрові технології під час викладання інформатики : методична розробка / На Урок : [Електронний ресурс] : Режим доступу : <https://naurok.com.ua/metodichna-rozrobka-igrovi-tehnologi-pid-chas-vikladannya-informatiki-271825.html> (Дата звернення 09.02.2023)

3. Комп'ютерні ігри: користь і шкода для дитини // Академія Професій Майбутнього : [Електронний ресурс] : Режим доступу : <https://academyua.com/stati/36-komp-yuterni-igri-dlya-ditej-korist-chi-shkoda> (Дата звернення 09.02.2023)

4. Новик І.М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу / зб. наук. праць «Вісник психології і соціальної педагогіки». Вип. 4. Київського університету імені Бориса Грінченка. С. 34-36.

5. Самчук Л. І., Мойсеюк Ю. М. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання (рекомендаційний бібліографічний список) : [Електронний ресурс] : Режим доступу : https://dnpb.gov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay_in_training_2019.pdf (Дата звернення 09.02.2023)

6. Чурок С., Шамоня В. Використання комп'ютерних ігор в навчанні інформатики учнів основної школи / Osvita, innovatika, praktika [інтернет] : [Електронний ресурс] : Режим доступу : <https://www.oip-journal.org/index.php/oip/article/view/30> (Дата звернення 09.02.2023)

Вознюк Ірина,
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності 013 Початкова освіта,
Житомирський державний університет імені Івана Франка;

науковий керівник: **Павленко Віта,**
кандидат педагогічних наук, доцент,
Житомирський державний університет імені Івана Франка

ОСОБЛИВОСТІ РЕФОРМУВАННЯ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

У 2017 році в Україні стартувала реформа початкової школи. МОН повідомило про зміну підходів у початковій школі, але не всі батьки першокласників відчули зміни, а деякі стандарти (наприклад, вступ до школи за місцем реєстрації) почали критикувати ще до впровадження. На думку експертів, велике значення у впровадженні реформи має активність батьків та діяльність місцевої влади.