

## РЕАЛІЗАЦІЯ ІДЕЙ Ф. ФРЕБЕЛЯ В УМОВАХ СУЧАСНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ

«Найбільш характерним», «природним» видом діяльності дитини, «найвищою сходинкою дитячого розвитку», відповідно до педагогічної концепції Ф.Фребеля, є гра [6]. Гра виступає водночас засобом всебічного розвитку дитини та важливим методом її виховання. Визначаючи гру як провідний вид діяльності дитини дошкільного віку, Базовим компонентом дошкільної освіти [1] серед освітніх ліній інваріантної частини змісту дошкільної освіти виділено «Гру дитини», яка передбачає розвиток у дітей творчих здібностей, самостійності, ініціативності, організованості в ігровій діяльності. Важливим елементом змісту освіти при цьому виступає формування особистості в грі [1]. Крім того, як зазначають науковці [3], гра є важливим чинником розвитку функцій мозку, серцево-судинної та нервової систем організму дитини, оскільки перебіг усіх життєво важливих фізіологічних і психічних процесів у її організмі пов'язаний із задоволенням потреб в активності, нових враженнях, вияві здорових емоцій. У грі розвиваються не тільки психічні процеси: мислення, увага, пам'ять, а й такі важливі якості особистості, як наполегливість, зосередженість, вміння дотримуватися певних правил [5]. На думку Т. Піроженко ігрова діяльність сприяє появі якісних змін у дитячій психіці, захоплює своєю формою і змістом, спрямовує розвиток розумових, вольових, творчих здібностей, виховує культуру спілкування в спільній діяльності [3]. Л. Виготський підкреслював, що «підпорядковуючи поведінку усім відомим умовним правилам, гра вчить розумній і свідомій поведінці. Вона є першою школою думки для дитини» [2]. Ігрова діяльність дає можливість дітям оперувати набутими раніше знаннями та збагачуватися новими. При цьому гра виступає найбільш природним та продуктивним способом навчання дітей, тому засвоєння різноманітних знань, умінь та

навичок має здійснюватися в ігровій формі. Сформованість ігрової діяльності, за твердженням дослідників [3] створює необхідні психологічні умови і сприятливу атмосферу для всебічного розвитку дошкільників. Це відбувається тоді, коли в освітньому процесі використовуються різні види ігор (рухливі, дидактичні, сюжетно-рольові) [3]. Саме тому ефективною формою організації навчання дошкільників виступають саме дидактичні ігри, спрямовані на формування у дітей потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати для них новим джерелом інформації, удосконалення пізнавальних умінь та навичок. В залежності від педагогічної мети (сенсорного виховання, мовленнєвого розвитку, ознайомлення з довкіллям, з елементарними математичними уявленнями тощо), під час дидактичних ігор дошкільники порівнюють, класифікують, лічать, запам'ятовують, вирішують логічні завдання та пізнають багато нового. При цьому такі ігри зазвичай супроводжуються різноманітними засобами: іграшками, природними матеріалами, картинками тощо.

Водночас слід усвідомлювати, що сучасні дошкільники - це діти цифрового покоління, і сьогодні вже не достатньо комунікувати з ними мовою гри, дедалі більше дітей «відгукуються» тепер на мову сучасних гаджетів. В умовах сучасного інформаційного суспільства комп'ютер став необхідністю: джерелом інформації й спілкування, магазином, поштою, банком тощо. Тому в повсякденному житті, оточена різноманітними гаджетами, дитина з захватом занурюється в інформаційний простір цифрових технологій. Проте освоюючи останні, дитина, як правило, в першу чергу захоплюється комп'ютерними іграми. Оскільки дошкільна освіта як перша самоцінна ланка має гнучко реагувати на сучасні соціокультурні запити, збагачувати знання дитини необхідною якісною інформацією, допомагати їй реалізувати свій природний потенціал [1], то завдання педагога в таких умовах - розумно, доцільно, контрольовано й дозовано використати цей потенціал. З огляду на це актуальним є використання в освітньому процесі ЗДО комп'ютерних дидактичних ігор. При цьому комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі

традиційні форми ігор і занять, природним шляхом залучають дошкільників до набуття початкових навичок роботи з інформаційними технологіями, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони органічно включені у гру. Варто також зазначити, що у варіативній складовій змісту дошкільної освіти за Базовим компонентом дошкільної освіти передбачено освітню лінію «Комп'ютерна грамота», результатом якої є обізнаність із комп'ютером, способами керування ним, здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію та елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку [1].

Науковці виділяють декілька груп комп'ютерних ігор, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку: розвивальні комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, пам'яті, мислення, уваги); навчальні комп'ютерні ігри (знайомлять дитину з математичними поняттями, основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню); ігри-квести (правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання); ігри-забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультфільму); комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень) [7].

Існує велика кількість програмних додатків та комп'ютерних ігор для дітей дошкільного віку, зокрема і дидактичних, розроблених спеціалістами, що представлені на спеціалізованих сайтах (наприклад, <http://play-games.com.ua/rozvivayuchi-dlya-ditej>). Проте дедалі більша кількість вихователів і самі вдаються до розробки дидактичних комп'ютерних ігор, розміщуючи їх на сайтах закладів дошкільної освіти, власних веб-сайтах чи блогах тощо. Варто зазначити, що розробка таких ігор не потребує особливих комп'ютерних навичок чи програмного забезпечення. Найпростішим прикладом може бути дидактична гра у вигляді мультимедійної презентації, розроблена за допомогою

програмного додатку PowerPoint, що входить до стандартного пакету офісних програм Microsoft Office. Для розробки гри педагог має відповідно до мети розробити правила гри, продумати завдання та підібрати необхідні матеріали (зображення, звуки, відео фрагменти тощо). Далі, відповідно до завдання, слід розмістити на слайді необхідні елементи. У відповідності до правил гри слід налаштувати анімаційні ефекти – тригери (наприклад, якщо за правилами гри на слайді розміщено декілька об'єктів – квіти різного кольору, і завдання полягає у тому, аби знайти та зібрати до кошика лише жовті та блакитні квіти, при цьому, якщо гравець обирає квітку правильно, то вона переміщується до кошика (для цього слід для об'єктів - жовта або блакитна квітка задати тригер на переміщення до кошика), в разі помилки - квітка зів'яне (для цього слід для об'єктів – квітка іншого кольору задати тригер на зменшення розміру об'єкта)). Дещо інакше можна розробити гру за допомогою гіперпосилань (наприклад, якщо за правилами гри на слайді розміщено декілька об'єктів – зображення овочів і фрукта, і завдання полягає у тому, аби знайти фрукт, при цьому, якщо гравець обирає зображення овоча, тобто відповідає не правильно, то з'являється слайд, на якому вказано, що він помилився і треба спробувати ще та можливість повернутися до завдання (для цього слід для об'єктів – овоч додати гіперпосилання на заздалегідь створений в цьому ж документі слайд, на якому вказано, що відповідь не правильна; на цьому слайді слід додати текст «Спробувати ще», для якого додати гіперпосилання на попередній слайд із завданням), у разі правильної відповіді повинен з'явитися слайд, що сигналізує про це (для цього слід для об'єкта – фрукт додати гіперпосилання на заздалегідь створений в цьому ж документі слайд, наприклад з написом «Молодець!»); на цьому слайді слід додати текст «Наступне завдання», для якого додати гіперпосилання на слайд із наступним завданням)).

Існує ще велика кількість досить простих програмних додатків (наприклад, Scratch) та онлайн-сервісів (наприклад, Word It Out, Jigsawplanet), що може використовувати вихователь в своєму арсеналі у процесі розробки комп'ютерних дидактичних ігор для дітей дошкільного віку.

Слід зазначити, що комп'ютерні дидактичні ігри можуть бути використані безпосередньо під час освітнього процесу в якості індивідуальної роботи - коли окремі діти працюють безпосередньо за комп'ютером (за умови наявності відповідної кількості комп'ютерів), або групової роботи - коли вихователь демонструє гру на великому екрані (за умови наявності проектора або телевізора тощо). Крім того такі дидактичні ігри вихователь може пропонувати батькам, як альтернативу звичайним комп'ютерним іграм, якими діти зазвичай бавляться вдома (наприклад розмістивши їх на власному сайті).

Досвід вихователів [4] показує, що діти із задоволенням працюють на заняттях, які супроводжуються комп'ютерними іграми, активно включаються у виконання завдань, адже технічні засоби викликають в них інтерес і стійку увагу. Під час комп'ютерних дидактичних ігор діти вчаться продумувати свої дії, прогнозувати результат, аналізувати й узагальнювати інформацію, шукати різні шляхи вирішення завдання. Такі ігри сприяють посиленню мотивації, розвитку творчих здібностей дітей, уваги, швидкості реакцій, створенню благополучного емоційного фону. Під час комп'ютерної дидактичної гри дошкільник вчиться мислити логічно, вибудовувати причинно-наслідкові зв'язки; запам'ятовує досить великі обсяги інформації; здійснює зорово-моторну координацію; розвиває образне мислення; вчиться бути зібраним і уважним у потрібні моменти [4].

Висновок. Гра була і є провідним видом діяльності дітей дошкільного віку, проте час і технічний розвиток суспільства вносять свої корективи і комп'ютерна гра впевнено займає свої позиції поряд зі звичайною. Доцільне та дозоване використання комп'ютерних дидактичних ігор в освітньому процесі закладу дошкільної освіти здатне збагатити його новими можливостями та стати потужним «інтелектуальним знаряддям» у руках досвідченого та творчого педагога.

## **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Базовий компонент дошкільної освіти / Науковий керівник: А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф, д-р пед. наук; Авт. кол-в: Богуш А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., та ін. — К.: Видавництво, 2012. – 26 с.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под. ред. В.В. Давидова. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
3. Ігрова діяльність дошкільника : молодший дошкільний вік / Піроженко Т.О. та ін. – Київ : Генеза. – 88 с. – (Серія «Настільна книжка вихователя»).
4. Кутузова В.В. Використання комп'ютерних дидактичних ігор для розвитку когнітивної сфери дошкільників. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://bilochka31.org.ua/vikoristannya-komp-yuternih-didaktichnih-igor-dlya-rozvitku-kognitivnoyi-sferi-doshkilnikiv/>
5. Майструк О. Гра як засіб навчання і виховання дітей дошкільного віку. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: [http://library.udpu.org.ua/library\\_files/psuh\\_pedagog\\_probl\\_silsk\\_shkolu/24/visnuk\\_16.pdf](http://library.udpu.org.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/24/visnuk_16.pdf)
6. Хрестоматія «Фребельпедагогика» : Навчальний посібник / упорядкув. Петухова Л.Є., Анісімова О.Е. – Херсон: Айлант, 2013 – 236 с.
7. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу: навчальний посібник / О. І. Чекан. – К. : Видавничий Дім «Слово», 2015. – 184 с.