

SCI-CONF.COM.UA

**SCIENCE, INNOVATIONS AND
EDUCATION: PROBLEMS
AND PROSPECTS**



**PROCEEDINGS OF IV INTERNATIONAL
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE
NOVEMBER 10-12, 2021**

**TOKYO
2021**

УДК 37.016

**ОБҐРУНТУВАННЯ СПЕЦИФІКИ МОВЛЕННЄВОГО РОЗВИТКУ
ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У ПРОЦЕСІ ГРИ MINECRAFT**

Колісніченко Тетяна Валентинівна,

студентка, 2 курсу другого
магістерського рівня вищої освіти спеціальності

012 Дошкільна освіта

Херсонський державний університет

Цюпак Ірина Миколаївна,

к.пед.н., доцентка кафедри
педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти,

Херсонський державний університет

м. Херсон, Україна

Анотація: у статті науково ґрунтовано специфіки мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft. Схарактеризовано розвиток мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft та проаналізовано результати дослідження.

Ключеві слова: гра Minecraft, дитина дошкільного віку, мовленнєвий розвиток.

Вступ. У дитини дошкільного віку розширюється коло спілкування з членами родини, однолітками, іншими дорослими у закладі дошкільної освіти. Розширення кола спілкування вимагає від дитини повноцінного оволодіння засобами спілкування, основним з яких є мова. Високі вимоги до розвитку мовлення висуває і ускладнена нова діяльність дитини – пізнавальна, що вимагає розширеного словникового запасу.

Мета роботи: представити результати дослідження з теми кваліфікаційної роботи «Мовленнєвий розвиток дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft».

Матеріали та методи. Розвиток мовлення відбувається у декількох

напрямах: вдосконалення практичного вживання в спілкуванні з іншими людьми й мовлення, як основа перебудови психічних процесів, знаряддя розвитку мислення. Поряд з цим відбувається розвиток сучасних технологій навчання та виховання дітей дошкільного віку, використовуються різноманітні інтерактивні та мультимедійні засоби, до яких можна віднести комп'ютерні ігри, ігри на смартфонах та ігри «online».

Результати та обговорення. В останні роки педагоги почали усвідомлювати, що традиційний підхід до процесу навчання не враховує соціальні, емоційні, розумові і мотиваційні потреби нового покоління. В наші дні цифрові ігри є важливою частиною дозвілля більшості дітей – так вони стають переважною формою взаємодії культур в нашому суспільстві. Різноманітні дослідження показують, що маленькі діти у віці до 8 років часто користуються цифровими іграми і додатками. Популярність гри в культурі нового покоління стимулювала інтерес освітянської спільноти і викладачі та дослідники шукають різні підходи до використання цифрових ігор в дошкільному середовищі [1, с. 97-103].

Цифрові гри отримують широке визнання як ефективний засіб організації соціально-інтерактивного і конструктивного освітнього середовища. Під час керованої гри у відеоігри можливе здійснення «розумового тренування» дітей, а структура дій, що вбудована в ігри, розвиває ряд когнітивних навичок, за умови правильної організації освітньої роботи та участі дорослого. Крім того, у багатьох іграх використовуються ті ж методи, які ми називаємо розумною педагогікою, навіть якщо вони не були створені таким чином навмисно.

У процесі характеристики змістового наповнення ресурсу гри Minecraft було з'ясовано освітні напрямки в яких можна використовувати гру:

1. Ознайомлення з навколишнім світом: рослини, тварини, професії, інвентар, ресурси землі, предмети вжитку та ін.
2. Мовленнєвий розвиток: назви рослин, тварин, професій, інвентарю, ресурсів землі, предметів вжитку; діалогічне мовлення (у парних та

колективних іграх), зв'язне мовлення та ін.

3. Математичний розвиток: лічба, просторове орієнтування та ін.

4. Конструювання.

5. Основи інженерії та програмування.

6. Образотворче мистецтво.

7. Можливе використання гри, як одного із засобів інклюзивного навчання в напрямку розвитку комунікативних вмінь та засвоєння навичок спілкування дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

8. Робота з батьками: використання гри задля діагностики навичок спілкування та взаємодії у структурі батьки-вихователь, батьки-батьки, батьки-діти.

З метою з'ясування частоти використання комп'ютерних ігор для навчання, виховання та розвитку дитини дошкільного віку було проведено опитування батьків. За результатами анкетування батьків дітей дошкільного віку «Комп'ютерні ігри у житті дитини» зроблено відповідні висновки на основі яких з'ясовано, що у гру Minecraft грає не значна частина дітей, деякі батьки вважають її розважальною, а частина вбачає в ній розвивальний потенціал.

Задля підвищення рівня мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку у процесі різноманітних комп'ютерних та/або ігор на телефоні достатньо буде навіть навідних питань з боку батьків, рідних та важливих для дитини дорослих [2, с. 349]. У ході формувального етапу експерименту батькам дітей експериментальної групи було надано перелік питань, які можна використовувати під час гри з дитиною, для активізації її мовлення. Батькам було запропоновано використовувати питання для спонукання дитини вести діалог за змістом ігрової діяльності, а також провокувати дітей на невеликі монологи у вигляді розповіді чи опису діяльності, предмету, дії, процесу, об'єкту. Таким чином, запитуючи дитину про гру, якою вона цікавиться, дорослий не лише дізнається причини захоплення такою діяльністю, а й дасть змогу малюкові зрозуміти, що не байдужий до неї, її захопленнь та уподобань.

Такий зв'язок на емоційно-психологічному рівні спонукає до діалогу між дитиною та дорослими, за якого дитина сама бажатиме проявляти мовленнєву активність.

Гра Minecraft сприяє мовленнєвому розвитку дітей дошкільного віку у всіх напрямках та, в першу чергу, позитивно впливає на збагачення словника дошкільників наступними термінами та поняттями:

Предмети: знаряддя праці (інвентар, кирка, сокира, мотига, ножиці, лопата та ін); зброя (лук, арбалет, щит, меч, тризуб тощо); захисний одяг (броня, шолом, штани (поножі), кераса, чоботи). Рослинний світ: береза, дуб, ялина, акація, тропічне дерево, квіти, трава, папоротник, цукровий очерет, тиква, кавун та ін. Тваринний світ: вівця, поросля, курка, аксолотль, корова, кінь, кролик, кіт, оцелот, собака, різні риби, дельфін, черепаха, панда.

Персонажі: моб, ворог, супротивник, роль, мешканці, товариш, команда, герой, член команди, лідер, гравець, сільські жителі.

Дії: створити, побудувати, конструювати, добувати ресурси, виживання, будівництво, співпраця, бій, готувати їжу, запускати гру, плавати, бігати, годувати, збирати, вирощувати, копати, сапати та ін. Якості: кольори, крихкий, твердий, міцний, сипучий, липкий, легкий, гарячий, холодний, високий, низький, широкий, вузький, великий, маленький тощо.

Простір: внизу, вгорі, попереду, позаду, поряд, далеко, високо, низько, глибоко, порожнеча, чари, пожежа.

Ресурси: корисні копалини, вугілля, деревина, їжа, каміння, ґрунт, золото, залізна руда, золота руда, каміння та ін. Частина доби та природні об'єкти: день, ніч, ранок, вечір, доба, місяць, північ, південь, захід, схід, сонце, водойма, водоспад, обрій, море, океан, річка, ландшафт, пейзаж тощо.

Локації (біоми): звичайний світ (пустеля, меза, поляна, березовий гай, дубовий гай, океан, засніжені гори, льодяні піки, тайга, рівнина, гори, ліс, болото та ін.), нижній світ, край.

Режимні моменти: показники, голод, режими гри (мирний, нормальний, складний, хардкор, виживання, творчість), однокористувальницький режим, гра

у команді, локальна мережа, Інтернет, вікно інвентарю, блок, валюта/кошти, досвід, рівень життя персонажу. Споруди: ферма, село, колодязь, підводний храм, фортеця, шахта, піраміда, затонулий корабель, затонуле місто, храм у джунглях, зруйнований портал, покинуте село.

У грі зустрічаються слова іншомовного походження: крафт (створювати), сервер, мод/моди (доповнення), онлайн-гра, Minecraft (Шахтарське ремесло), моб (істота), майнити (добувати), ватердроп (розливання води для пом'якшення падіння), хардкор. Запропоновані батькам питання та словник термінів та понять доповнюють комунікативні можливості керованого супроводу ігрової діяльності дитини дошкільного віку під час гри Minecraft.

Словник гри, рекомендовано батькам використовувати у словосполученнях та реченнях, знайомити дітей та через запитання активізувати у мовленні під час коментування ігрових дій. Словник гри Minecraft містить відомі слова та поняття рідної мови, так і слова іншомовного походження, що є специфічними для гри та розкривають її ігрові ресурси.

Висновки. Результатом кваліфікаційної роботи є розроблені рекомендації для батьків, студентів, викладачів, психологів та вихователів задля кращого використання ресурсів гри Minecraft у процесі розвитку мовлення дітей дошкільного віку, визначено можливі тематичні завдання, запитання та систематизовано словниковий запас за тематикою гри.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

1. Клопотова Е., Романова Ю. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников. Дошкольное воспитание. 2014. № 7. С. 97–103.

2. Смирнова Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры. Образование и информационная культура. Социологические аспекты: Труды по социологии образования. М.: Центр социологии образования РАО, 2000. Т. 5. С. 330–369. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php?print=Y>.