

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ ДОШКІЛЬНОЇ ТА  
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**МОВЛЕННЄВИЙ РОЗВИТОК ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У  
ПРОЦЕСІ ГРИ MINECRAFT**

Кваліфікаційна робота (проект)  
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Виконала: студентка 2 курсу 212М групи  
Спеціальності 012 Дошкільна освіта  
Освітньо-професійної (наукової)  
програми Дошкільна освіта

**Колісніченко Тетяна Валентинівна**

Керівник к.пед.н. Цюпак І. М.  
Рецензентка вихователька-методистка  
Херсонського закладу дошкільної освіти  
№40 Херсонської міської ради Н.В. Величко

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft.....	7
1.1. Мовленнєвий розвиток дітей дошкільного віку .....	7
1.2. Використання комп'ютерних ігор як засіб розвитку мовлення дітей дошкільного віку: науковий аспект.....	12 15
1.3. Характеристика комп'ютерної гри Minecraft .....	
РОЗДІЛ 2. Методичні аспекти мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft.....	20
2.1. Аналіз можливостей застосування ресурсів гри Minecraft для мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку.....	20 25
2.2. Рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку .....	31
2.3. Розвиток мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft .....	36 42
РОЗДІЛ 3. Аналіз результатів експериментального дослідження.	44 48
ВИСНОВКИ .....	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	50
ДОДАТКИ .....	
Додаток А. Анкета «Комп'ютерні ігри у житті дитини» .....	52
Додаток Б. Відповіді батьків на запитання «Чи займаєтесь ви зі своєю дитиною її всебічним розвитком? Якщо так, то як саме?».....	55 57
Додаток В. Варіанти запитань батьків до дитини під час	

проходження	гри
Minecraft.....	
Додаток Г. Рекомендації для батьків щодо супроводу ігрової діяльності дитини у комп'ютерні та мобільні ігри.....	
Додаток Д. Кодекс академічної доброчесності здобувача вищої освіти	Херсонського державного
університету.....	

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Дошкільний вік - це період активного засвоєння дитиною розмовної мови, становлення і розвитку всіх сторін мовлення - фонетичної, лексичної, граматичної. Повноцінне володіння рідною мовою в дошкільному дитинстві є необхідною умовою вирішення завдань розумового, естетичного і морального виховання дітей в максимально сприятливий період розвитку. Чим раніше буде розпочато навчання рідної мови, тим вільніше дитина буде нею користуватися в подальшому.

У дошкільному віці розширюється коло спілкування дітей. Стаючи більш самостійними, діти виходять за рамки вузькосімейних зв'язків і починають спілкуватися з більш широким колом людей, особливо з однолітками. 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.

Розвиток мовлення відбувається в декількох напрямках: вдосконалюється практичне вживання в спілкуванні з іншими людьми, в той же час мовлення стає основою перебудови психічних процесів, знаряддям 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».

Комп'ютерні ігри беруть свій початок в 50-ті роки двадцятого століття. Історія знає трьох чоловік, які в 1950-ті роки починали працювати над цим питанням. Першим з цих людей є Ральф Баер, другою людиною є Олександр Дуглас, а третьою людиною, якого можна назвати батьком комп'ютерних ігор, є Вільям Хігінботем.

Перша гра на телефоні з'явилася в 1994 році, коли компанія Siemens представила перший в світі GSM-телефон Siemens S1 MARATHON на якому можна було зіграти в Тетріс. Індустрія комп'ютерних ігор та ігор на телефоні розвивалася стрімко і на пряму залежала від розвитку технологій.

Дослідники мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку (Н. Гавриш, А. Богущ, К. Крутій) та психологи (Д. Фельдштейн, В. Рубцов, О. Смирнова, Г. Солдатова та інші) неодноразово вказують, що дослідження в галузі комп'ютерних ігор потребують методологічної структури та класифікації.

У XXI столітті щорічно випускаються тисячі ігор, що розходяться по всьому світу мільйонами копій, їх використовують не тільки в розважальних цілях - ігри стали відповіддю на питання інженерії та програмування, вони дозволяють побачити і відтворити історію, передбачити майбутнє, їх активно використовують психологи та педагоги в освіті, пізнанні світу і самовдосконаленні – до таких ігор можна віднести гру Minecraft.

Лінгвісти та педагоги з США та Європи (К. Лукас, Дж. Л. Шеррі, Дж. Кірріємур, А. МакФарлейн) зазначають, що втілення гри Minecraft у освітньому процесі вдало впливає на розвиток мовлення дітей дошкільного віку з нормотиповим розвитком та дітей з особливими освітніми потребами.

Це все і зумовило вибір теми дослідження «Мовленнєвий розвиток дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft».

### **Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Тема дослідження розроблялася в межах науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету «Формування професійної компетентності кадрового педагогічного потенціалу у системі суспільних трансформаційних процесів».

**Мета дослідження** – теоретично та емпірично дослідити можливість ефективного використання гри Minecraft задля мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку, сформулювати відповідні рекомендації батькам.

**Завдання дослідження:**

1. Розкрити теоретичні засади мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку.
2. Проаналізувати можливості застосування ресурсів гри Minecraft для мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку.
3. Визначити рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку в грі Minecraft.
4. Схарактеризувати розвиток мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft та проаналізувати результати експериментального дослідження.

**Об'єкт дослідження** – розвиток мовлення дитини дошкільного віку.

**Предмет дослідження** – використання гри Minecraft як засіб мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку.

В основу дослідження покладено **гіпотезу**: розвиток мовлення дитини дошкільного віку засобом гри Minecraft, буде ефективним, якщо забезпечити:

- емоційно-виразне спілкування батьків з дітьми, яке допомагає викликати інтерес, розвинути комунікативні навички дитини;
- систематичне, послідовне стимулювання і підтримання дитячої допитливості та уміння використовувати різноманітні прийоми, методи та форми організації дітей під час використання гри Minecraft;
- організацію відповідного середовища і залучення до роботи батьків та інших дорослих з метою розвитку мовлення дитини дошкільного віку засобом гри Minecraft.

Для вирішення поставлених завдань використано такі **методи дослідження**: теоретичний аналіз психолого-педагогічної, методичної літератури та періодичних видань; аналіз та синтез інтернет-джерел; вивчення педагогічного досвіду; індуктивно-дедуктивний; узагальнення; систематизація; порівняння; абстрагування; конкретизація, анкетування.

**Наукова новизна дослідження** полягає в обґрунтуванні специфіки використання гри Minecraft як засіб розвитку мовлення дитини дошкільного віку.

**Практичне значення одержаних результатів.** Результати дослідження мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft можуть бути використані в практичній роботі педагогів, у інтегруванні освітнього процесу в закладах дошкільної освіти, батьками. Дані результати націлені на удосконалення та усунення недоліків використання комп'ютерних ігор у процесі мовленнєвого розвитку дошкільнят.

**Апробація результатів дослідження.** Апробацію одержаних результатів здійснено шляхом їх оприлюднення на засіданнях кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету та на IV Міжнародній науково-практичній конференції «Science, innovations and education: problems and prospects» (10-12 листопада 2021 р., м. Токіо, Японія) у доповіді «Специфіка мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft».

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ МОВЛЕННЄВОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У ПРОЦЕСІ ГРИ MINECRAFT

#### 1.1. Мовленнєвий розвиток дітей дошкільного віку

Розвиток мовлення у дитини відбувається як процес оволодіння рідною мовою, багатством її словника і граматичних форм, необхідних для розуміння кожною людиною інших людей і вміння висловити свої думки, бажання, переживання [24, с. 54].

Діти дошкільного віку опановують рідну мову, цьому сприяють суттєві зміни, що відбуваються в способі життя дошкільників. Дитина швидко накопичує свій чуттєвий і практичний досвід, коли в повній мірі опанувала початкові форми самостійності. Все більш різноманітними та змістовними стають види діяльності дитини: творчі і дидактичні ігри, заняття малюванням, рахунком, мовленнєві заняття, а також повсякденне спілкування з дорослими та однолітками в побуті [1, с. 139-138].

Набуті можливості дітей успішно використовують вихователі для подальшого розвитку їх здібностей, в тому числі і для розвитку мовлення. Розвиток мовлення виражається, перш за все, в тому, що вдосконалюється розуміння зверненої мови дитиною. Діти слухають досить складні інструкції і точно виконують необхідні вихователям дії (Г. Кислюк). Казки, оповідання, вірші займають все більше місця в житті дітей дошкільного віку. Мова супроводжує всі види діяльності малюків: спостереження і малювання, музичні заняття і рахунок, праця та ігри.

На п'ятому році життя діти розуміють нескладний сюжет казки або короткого оповідання. Дитина старшого дошкільного віку може яскраво уявляти собі людей, їх дії, переживання, про які йдеться в оповіданні, якщо, ця розповідь зрозуміла і побудована на знайомих дитині образах [33, с. 47-49].



Л. Славіна в своєму дослідженні показала, що навіть трьох-, чотирирічні діти з великою емоційністю сприймають розповідь про лялечку, яка залишилася без даху над головою, після того як кицька зруйнувала її будиночок. Якщо оповідач конкретизує незрозумілу для дитини подію («залишилася без даху над головою»), пояснюючи, що не було де ляльці спати, дощ лив прямо на неї і не було де від нього сховатися, то при такій подачі тексту розповідь зрозуміла дитині. Уміння слухати розповіді швидко прогресує, відкриваючи чотирьохрічній дитині безкінечне джерело отримання нових знань про життя людей, явища природи тощо [36, с. 56-58].

Слухаючи мовлення інших, розповіді і казки, дитина 4-6 років починає цікавитися не тільки їх змістом. Її увагу привертає і форма, в якій виражені ці зміни у мовленні дорослих.

Спеціальну увагу приділяють тому, щоб діти точно, правильно і чітко вимовляли слова. 3-4-річний дошкільник часто говорить неправильно: шепелявить, гугнявить, сюсюкає. Такі спотворення звукової сторони мовлення не тільки роблять її непривабливою і незрозумілою іншим, а й загрожують подальшим вживанням спотворених звуків у мовленні. Тому, вихователі спеціально тренують дітей в розрізненні і точному відтворенні важких для артикуляції фонем, вчать дітей слуховому аналізу слова (наприклад: діти повинні вказати, де звук [а] чується в слові «каша», а де - в слові «мак»; скільки разів чується звук [ш] в слові «кішка»; чи є різниця в словах «пташка прилетіла» і «пташки прилетіли»?) Подібні заняття добре тренують у дітей здатність до диференціації фонем [21, с. 25-30].

В процесі розвитку слухання у дітей-дошкільників зростає інтерес до слова, його звучання, форми і відношення до визначеного предмету. Діти дошкільного віку часто самі вигадують нові слова, яких немає в рідній мові [37, с. 32-33].

Деякі автори вважають створення нових слів довільною вигадкою дитини, якій нібито не вистачає слів, наявних в рідній мові, для вираження думок і бажань. Однак таке пояснення явно незадовільне. Можна припустити, що наростаюча у дитини дошкільного віку потреба в спілкуванні і пізнанні «поспішає» і тому темп накопичення словника відстає від широти мовленнєвого спілкування дитини. Дитина хоче, щоб її зрозуміли, хоче щось сказати товаришеві або дорослому про побачене, про щось запитати. Вона легко створює слово за зразком тих, з якими вже знайома, які чула від дорослих [22, с. 214-220].

Аналіз створених дітьми слів (які вимагають спеціального дослідження) показує, що в їх основі лежать освоєння дитиною граматичних спостережень, стереотипів, які дитина застосовує до нових слів в аналогічних ситуаціях. Вона не може знати, що в українській мові існують різні відміни і відмінювання, рід і число і до того ж багато слів, які складають виняток із загальних правил [29, с. 88-90].

Дослідження і педагогічна практика показують (О. Соловйова, М. Покровська), що діти-дошкільнята надзвичайно чуйні до слів і особливо до граматичних форм. Бажаючи сказати про щось дуже маленькому, чотирьох-, п'ятирічна дитина сам придумує слово, використовуючи інтуїтивно знайдені відповідні суфікси: «моє козенятко», «поросятко» або «голова у нього величезна, рот широчущий».

Інтерес до слова, що виникає в середині дошкільного віку, викликає у п'яти-, семирічної дитини увагу до віршів, до образних виразів, до поетичних порівнянь і епітетів. Помітні зміни відбуваються і в освоєнні дитиною-дошкільням граматичної будови мовлення. Розширюється спілкування з дорослими, що розвиває у дитини вміння підбирати слова і будувати речення, які будуть правильно сприйматися співрозмовником [12, с. 52].

У ранньому дошкільному віці мова дитини ще зберігає яскраво виражений ситуативний характер. Вона експресивна, уривчаста (А.

Леушина). Розповідаючи співрозмовнику про щось побачене, що викликало у дитини емоційні переживання, трьох-, чотирирічна дитина говорить короткими, обірваними пропозиціями, більшу частину розповіді замінює жестами і зображувальними рухами. Вона замінює назви речей або людей займенниками і каже так, як ніби впевнена, що співрозмовник сам був свідком того, що сталося [16, с. 114-115].

Цілеспрямоване вивчення розмовного мовлення у дітей від 3 до 5 років (В. Ядешко) показує, що одночасно з накопиченням словника в мовленні дитини з'являються нові категорії помилок. Маючи великий асортимент слів, дитина починає довільно будувати речення. Вона часто пропускає підмет або присудок у реченні, замінює особовий займенник назвою його в третій особі, що спотворює переданий зміст.

Освоєння граматики, в тому числі складних речень, безпосередньо залежить від культури мовлення дітей, від уваги до них вихователів і батьків. Чим більше діти розповідають про побачене на прогулянці, екскурсії, в парку, на будівництві, на річці, в грі, тим швидше розвивається у них зв'язне мовлення [4, с. 73-74].

У сім'ї і в дитячому садку під керівництвом вихователів діти вчаться говорити виразно. Для цього вони підбирають слова і вимовляють їх різним тоном. Вирішення цього завдання також вимагає чуйності дитини до мовлення дорослих. Передаючи різними інтонаціями, темпом, паузами, посиленням або ослабленням голосу своє ставлення до того, про що йдеться мова, вихователь прагне викликати у дитини відповідні переживання, порушити подібні почуття, створити певний настрій [27, с. 106-108].

Розвиток розмовного зв'язного і виразного мовлення тісно пов'язаний з формуванням внутрішнього мовлення. Внутрішнє мовлення здійснює функцію планування, передбачення висловлюваних вголос пропозицій.

Як показують дослідження (Б. Ананьєв, О. Соколов, В. Басєв), внутрішнє мовлення не можна уявляти у вигляді простого промовляння пошепки звичайної пропозиції, тобто як беззвучне розмовне мовлення. Внутрішнє мовлення має особливу, лише йому притаманну структуру. Це усічена, скорочена форма мовлення, в якій максимально стисло зазначено її зовнішнє відтворення. У внутрішньому мовленні слова не промовляються повністю, відтворюється лише їх скорочений слухомовленнєвий образ. Деякі слова замінюються образами відповідних речей [25, с. 218-220].

Дослідження (Ж. Піаже, Л. Виготський, А. Люблінська, З. Ганькова) показали, що у чотири-, шестирічних дітей яскраво представлена особлива форма мовлення, яку Ж. Піаже назвав езоповою. Науковець вважає, що мова дитини-дошкільника спрямована лише на самого себе. Дитина говорить для себе і про себе, абсолютно не піклуючись про те, наскільки його розуміє співрозмовник. Він стверджує, що егоцентризм, нібито властивий дитячому віку, зникає лише після 7 років, коли відбувається поступова соціалізація дитини [5, с. 22-23].

Внутрішнє мовлення найбільш чітко проявляється в практичній діяльності дитини, особливо тоді, коли вона зустрічається з труднощами. У діяльності мовлення дитини набуває різних форм. Акомпанементом скоєної дитиною дії може бути мовлення-гра. У цьому випадку дитина говорить довгими, розгорнутими, емоційно насиченими реченнями. У проблемній ситуації дитина використовує і мовлення-питання, мовлення-сумнів, мовлення-ствердження. У деяких формах орієнтовної діяльності ці словесні вирази виступають тільки у вигляді пошукового жесту.

Мовлення дитини, адресоване до самої себе, є переходом зовнішнього розмовного мовлення у внутрішнє. Цей перехід відбувається у дитини в умовах її практичної проблемної діяльності,

коли виникає потреба і необхідність осмислити виконувану дію і направити її на досягнення якоїсь практичної мети [2, с. 6-17].

Дослідження показали, що перехід розмовного мовлення у внутрішнє відбувається під час проблемно-практичної ситуації і виникає у дітей чотирьох, п'яти років.

Педагоги, вихователі та лінгвісти справедливо надають величезного значення розвитку мовлення дітей, вбачаючи в ньому можливість підвищення загальної культури дитини, умову її розумового, морального і естетичного розвитку. Чистота, грамотність і зв'язність мовлення дитини також є однією з умов її готовності до навчання [34, с. 78-79].

Потреба в спілкуванні, бажання дізнатися, зрозуміти нове, дивовижне, прагнення бути почутим та зрозумілим, повідомити іншому про щось, необхідність впливати на іншого, щоб викликати з його боку бажану відповідну дію – є тими мотивами, які спонукають маленьку дитину до активного оволодіння мовленням [14, с. 33-36].

З віком все більшу роль в загальному і спеціально-мовленнєвому розвитку дитини відіграють слухання, читання, бесіди, суперечки, міркування - специфічні форми мовленнєвої діяльності людини. У таких формах спілкування дитина опановує мовленням як засобом впливу на інших і на самого себе, як засобом самопізнання та саморегуляції [20, с. 407-408].

Отже, мовлення розвивається в процесі повсякденного спілкування дитини з дорослими і однолітками. Успіх розвитку мовлення забезпечується не тільки багатством і правильністю мовлення дорослого, але і зростаючими потребами дитини.

## **1.2. Використання комп'ютерних ігор як засіб розвитку мовлення дітей дошкільного віку: науковий аспект**

Комп'ютерні ігри, згідно з проведеними дослідженнями, викликають посилений пізнавальний інтерес вихованців – саме для його стимулювання комп'ютерні ігри впроваджуються в освітній процес.

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 [18, с. 97-103].

Цифрові гри отримують широке визнання як ефективний спосіб створення соціально інтерактивного і конструктивного освітньо-виховного середовища. Дослідження показують, що гра у відеоігри здійснює «розумове тренування» дітей, а структура дій, вбудована в ігри, розвиває ряд когнітивних навичок. Крім того, у багатьох іграх використовуються ті ж методи, які ми називаємо розумною педагогікою, навіть якщо вони не були створені таким чином навмисно.

Багато педагогів розглядають цифрові ігри як потужне мотивуюче цифрове середовище через їх потенціал для підвищення залученості та мотивації дітей у навчанні [17].

Є як мінімум три особливості ігор, які роблять їх по суті освітніми: мотиваційна, когнітивна і соціокультурна. Під час виконання завдання в цифровій грі, діти мають справу з концепціями і легше засвоюють ключові моменти дидактичного модуля. Крім того, вони беруть на себе відповідальність за своє навчання і стають більш автономними у прийнятті рішень [35, с. 28-32].

Враховуючи вище зазначене, науковці та педагоги (Г. Кислюк, Л. Славіна, Б. Ананьєв, О. Соколов, В. Баєв) дійшли висновку, що задля використання комп'ютерних ігор та ігор на телефоні слід спочатку класифікувати їх. Цифрові ігри педагоги поділяють на ігри-вправи, ігри за правилами, ігри з сюжетом [30].

- Гра-вправа – це гра без ігрової задачі. Дії дитини в грі визначаються інструкцією по виконанню певних міні-вправ. Одна і та ж операція може повторюватися кілька разів. У даній грі відсутня ігрова ситуація, немає ідентифікації з персонажем і дій від його особи. За правильно виконане дитиною завдання передбачено заохочення у вигляді світлових, музичних ефектів і слів «молодець», «вперед» тощо. До таких ігор можна віднести: Розвиваючі та пізнавальні ігри для вивчення кольору, форми, іноземної мови, рахунку і звуків/літер, з наявністю головного героя або сюжету, який запозичений з відомого дітям мультфільму, казки, фільму («Лунтик йде до школи», «Баба-Яга вчиться читати», «Кумедні картинки», «Букварик», «Tilly's Word Fun», «Dora's Lost and Found Adventure» та ін.) [3, с. 20-28];

- Гра за правилами – це гра з ігровим завданням. Дії дитини в ній визначаються правилами, виконання яких необхідне для вирішення певних ігрових завдань і досягнення поставлених цілей. Дитина ідентифікує себе з певним персонажем. В іграх цього типу є мотивація ігрової діяльності. У разі виграшу, як правило, нараховуються бали і заробляються очки. До таких ігор можна віднести: ігри, у вигляді руху автомобіля, спортивні змагання, моделюють різні побутові процеси, різне проходження майданчиків типу «стрибки і перешкоди» («Angry birds», «Чарівна куля», «Ненсі Дрю», «Worms 4: Mayhem», «Супер Корова», Minecraft, «Ski Safari», «Обідній переполох», «Футбол», «Need for speed», «Тачки», «Кулінарія», «Крокодил Свомпі») [9, с. 19-24];

- Гра з сюжетом – це гра з ігровим сюжетом. Є можливість розгортання послідовності ігрових ситуацій. Вибір ігрових дій

визначається дитиною самостійно в рамках заданої ігрової ситуації. Методи, способи гри впливають на розвиток сюжету. Можна моделювати сферу соціальних відносин - мотиви соціальної допомоги, співпраці, виховання, пізнання. До таких ігор можна віднести: Ігри, в яких є можливість створення віртуальних людей і облаштування їх життя, надання допомоги ігровим персонажам, управління життям одного або декількох віртуальних героїв чи істот («Sims», «My little farmies», «Цивілізація», «Вархамер 40 000», «Місто», «Весела ферма», «Моє щеня», «Чудо зоопарк – порятунок тварин» тощо [8, с. 18-23].

Комп'ютерні ігри та ігри на телефонах вчать дітей спілкуванню, командній роботі, розвивають логічне мислення, моторику, мовлення, кругозір, орієнтацію в просторі та багато іншого, але існують й негативні сторони використання цифрових ігор.

Так, головним недоліком є шкода здоров'ю - тривале сидіння за комп'ютером чи телефоном шкідливе для здоров'я - як фізичного, так і психічного. Невисока рухова активність, рідкі прогулянки на свіжому повітрі і постійне емоційне напруження в грі не підуть на користь нікому.

Не менш важливим є процес виникнення залежності від гри - деякі гравці проводять занадто багато часу за гаджетом і стають залежні від улюблених ігор. У такій ситуації може навіть знадобитися стороння допомога, тому що самостійно вони можуть не впоратися, більшість навіть не визнають наявності проблеми [11, с. 217-220].

Отже, проаналізувавши вище зазначене, можна дійти висновку, що різноманіття цифрових ігор вражає та може вдало використовуватися для навчання, виховання і розвитку дітей за умови врахування негативних факторів впливу технічного забезпечення шляхом спостереження педагогами, батьками та іншими дорослими за процесом гри дитини.



### **1.3. Характеристика комп'ютерної гри Minecraft**

Minecraft - це комп'ютерна інді-гра в жанрі «пісочниці», створена шведським програмістом Маркусом Перссоном і випущена його компанією Mojang AB. Перссон опублікував початкову версію гри в 2009 році; в кінці 2011 року була випущена стабільна версія для ПК Microsoft Windows, яка розповсюджувалась через офіційний сайт. У наступні роки Minecraft була перенесена на Linux і macOS для персональних комп'ютерів; на Android, iOS і Windows Phone для мобільних пристроїв; на ігрові приставки PlayStation 4, Vita, VR, Xbox One, Nintendo 3DS, Switch і Wii U [7, с. 28].

Гра надає гравцю можливість генерувати і змінювати тривимірний світ, що повністю складається з кубів - його можна вільно перебудовувати, створюючи з цих кубів складні споруди - ця особливість робить гру схожою з різними конструкторами, такими як LEGO. Minecraft не ставить перед гравцем будь-яких конкретних цілей, але пропонує йому свободу дій: наприклад, гравець може досліджувати світ, добувати корисні копалини, боротися з ворогами і багато іншого. Гра включає в себе додаткові режими, наприклад, «виживання», де гравцеві необхідно самому добувати ресурси, і «творчість», де у гравця ці ресурси є в необмеженій кількості. Механіка "Редстоун" (англ. Redstone) дозволяє створювати в грі складні логічні схеми - так гра може служити віртуальним конструктором для програмістів та інженерів [23, с. 15-24].

Персонаж переміщується по світу пішки, долаючи різні природні перешкоди. Крім ігрового персонажа, в світі є ще неігрові персонажі: тварини, сільські жителі і вороги. Сільські жителі знаходяться в селах, і з ними можна торгувати корисними предметами за смарагди (місцева валюта): у кожного жителя є професія, від якої залежить, які предмети

він буде продавати. В Minecraft є зміна дня і ночі, причому ігрова доба триває 20 хвилин реального часу [7, с. 123].

В Minecraft гравець спочатку з'являється в звичайному світі (англ. The Overworld), але крім нього є ще два паралельних виміри, які небезпечніші та ворожі по відношенню до ігрового персонажу - Незер (англ. The Nether) і Енд (англ. The End), в які можна потрапити через спеціальні портали. Незер - вимір з унікальними ресурсами і лавовими морями, а Енд - похмуре безлюдне місце, яке складається із сукупності островів, що левітують у порожнечі.

Крім інвентарю, у гравця є шкала здоров'я, ситості і досвіду. Коли персонаж зазнає шкоди від атак супротивників або від падіння з великої висоти, то його шкала здоров'я зменшується. Показник ситості потрібно періодично поновлювати їжею, проте гравець може переключитися на «мирний» режим складності, щоб цей показник не зменшувався. При зменшенні шкали ситості персонаж починає «втрачати» здоров'я; в залежності від режиму складності ця втрата може знизити показник здоров'я до певного рівня або привести до смерті персонажа [6, с. 8-11].

Шкала досвіду потрібна персонажу для того, щоб можна було накласти чари на інструменти та зброю і посилити їх характеристики; при цьому показник досвіду буде змінюватися в залежності від чар. Їх можна поповнити: при вбивстві істот з них випадають сфери досвіду, які можна підібрати. В Minecraft також є ковадло, призначене для лагодження зброї, інструментів і броні за досвід. Для зберігання предметів персонаж використовує спеціальне вікно інвентарю, в якому можна зберігати тільки обмежену кількість предметів. При «смерті» персонажа всі накопичені предмети зникають з інвентарю і будуть розкидані на місці «смерті», а сам персонаж з'явиться знову, але вже на точці відродження. Цю точку гравець може змінити, якщо створить ліжко і поспить на ньому один раз. Гравцеві потрібно періодично спати,

інакше біля нього будуть з'являтися літаючі супротивники - фантоми (англ. Phantom) [7, с. 124-126].

Перед процедурою генерацією світу гравець повинен обрати один з трьох основних режимів гри: «виживання», «хардкор» і «творчість». Перший режим являє собою симулятор виживання, де гравець повинен досліджувати світ, добувати різні предмети і блоки, необхідні для збереження життя ігрового персонажа, уникати небезпеки. В цьому режимі є шкала здоров'я, ситості і досвіду, а більшість ресурсів не можна добувати без потрібних інструментів. Режим «хардкор» відрізняється від «виживання» тим, що у ігрового персонажа тільки одне життя - після першої ж «смерті» персонажа файли збереження видаляються, і відновити гру в тому ж світі уже не можна. У режимі «творчість» у гравця є доступ до всіх існуючих блоків і предметів в необмеженій кількості. У ньому гравець може включити режим «польоту», що дозволяє ігровому персонажу швидко переміщатися в просторі. Також персонаж не отримує шкоди; шкали здоров'я, ситості і досвіду немає [15, с. 228-230]. Крім того, в цьому режимі можна миттєво руйнувати будь-які блоки. «Творчість» дозволяє гравцеві повністю зосередитися на зведенні споруд, не відволікаючись на будь-яких супротивників, з якими гравець може зіткнутися в інших режимах. Крім режимів гри, Minecraft пропонує гравцеві регульовану систему складності: наприклад, за «мирної» складності не з'являються ворожі істоти, а за «складною» персонаж може померти через втрату показника ситості [7, с. 127].

В Minecraft є однокористувальницький і розрахований на багато користувачів режими. Кілька гравців можуть взаємодіяти і спілкуватися один з одним в одному ігровому світі за допомогою вбудованого в гру режиму, в тому числі по локальній мережі, на одному пристрої в режимі розділеного екрану і через Інтернет на різних віртуальних серверах, що створюються гравцями.

Хоча Minecraft була створена в розважальних цілях, у міру зростання її популярності багаторазово обговорювалася і можливість неігрового застосування, зокрема, в сферах автоматизованого проектування і освіти [10, с. 34-40].

У 2013 році Стюарт Дункан - канадський веб-програміст з розладом аутистичного спектра - запустив ігровий сервер для дітей з аутизмом. Кетрін Рінгленд, співробітниця Каліфорнійського університету в Ірвайні, вивчила феномен проекту і визнала, що гра допомагає аутистам розвивати соціальні навички. Вона вважає, що Minecraft є підходящим місцем для аутистів, які бояться грати в реалістичні ігри: у персонажів в грі немає міміки і мови, гравці взаємодіють між собою тільки за допомогою рухів, мовлення і текстового чату [13, с. 147-150].

Отже, у процесі характеристики змістового наповнення ресурсу з'ясовано освітні напрямки в яких можна використовувати комп'ютерну гру Minecraft:

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.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ МОВЛЕННЄВОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У ПРОЦЕСІ ГРИ MINECRAFT

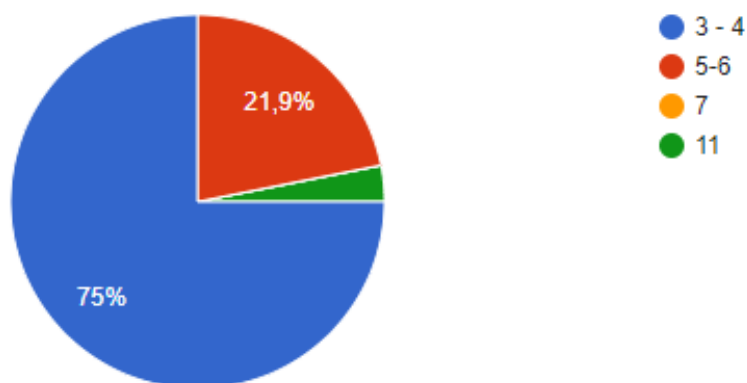
#### 2.1. Аналіз можливостей застосування ресурсів гри Minecraft для мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку

З метою з'ясування частоти використання комп'ютерних ігор для навчання, виховання та розвитку дитини дошкільного віку було проведено опитування батьків на базі ДНЗ – ЦРД №20 «Пірамідка» Херсонської міської ради. Батькам запропонували відповісти на 10 запитань (Додаток А). Загалом, анкетування пройшли 32 людини.

- На питання «Скільки років вашій дитині?» варіант 3-4 роки обрала більшість – 24 людини (75%), варіант 5-6 років обрало 21,9% (7 людей), варіант 7 – 0%, варіант Інше – 3,1% (1 людина) з позначкою 11 років.

##### 1. Скільки років вашій дитині?

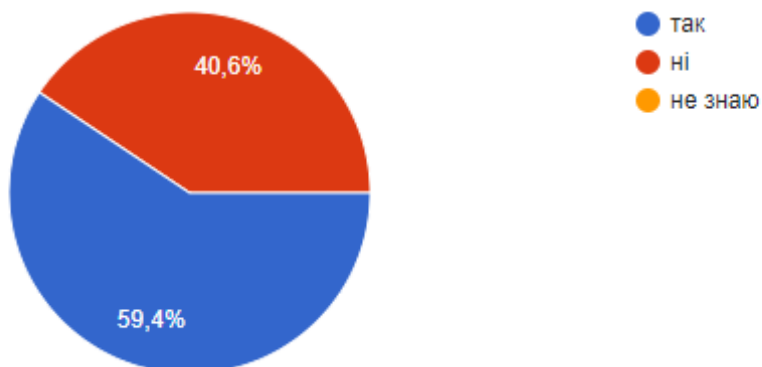
32 відповіді



- На питання «Чи знайома ваша дитина з комп'ютерними та/або онлайн іграми?» більшість відповіла «Так» (59,4%).

## 2. Чи знайома ваша дитина з комп'ютерними та/або онлайн іграми?

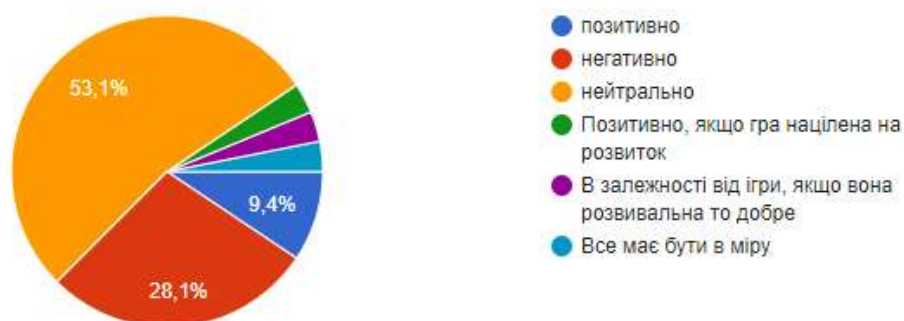
32 відповіді



- На питання «Як ви ставитеся до комп'ютерних ігор?» варіант «нейтрально» обрала більшість (53,1%), варіант «негативно» - 28,1%, варіант «позитивно» - 9,4%, ще три варіанти, запропоновані батьками, набрали по 3,1%.

## 3. Як ви ставитеся до комп'ютерних ігор?

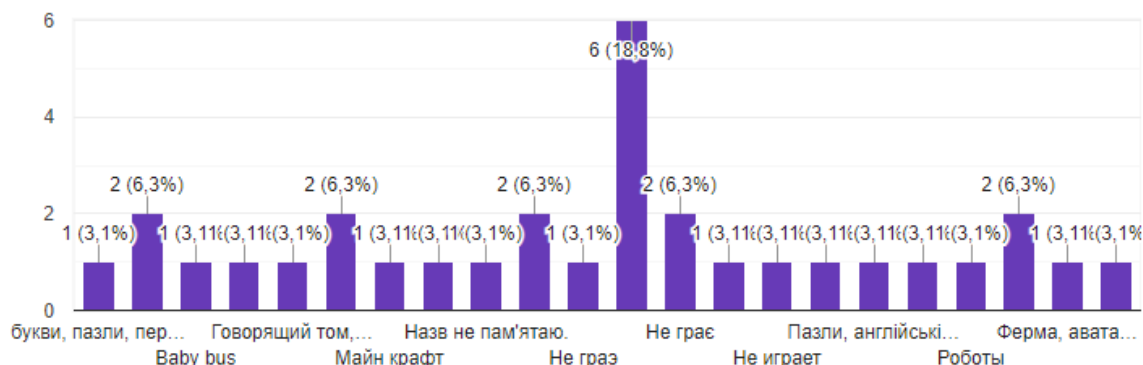
32 відповіді



- На запитання «В які ігри грає дитина?» 16 батьків відповіли, що дитина не грає в комп'ютерні ігри, ще 9 батьків зазначили такі ігри як «Кіт Том та його друзі», «Пазли» та симулятори побутових ситуацій, 3 батьків зазначили «Ферму» та англійські розвивальні ігри, 2 батьків вказали гру «Minecraft», гру «Baby bus» вказала 1 родина та 1 з батьків не пам'ятає жодної назви ігор.

4. Якщо ваша дитина грає у комп'ютерні ігри, чи можете ви вказати декілька з них (якщо дитина грає в одну гру - вкажіть її)?

32 відповіді

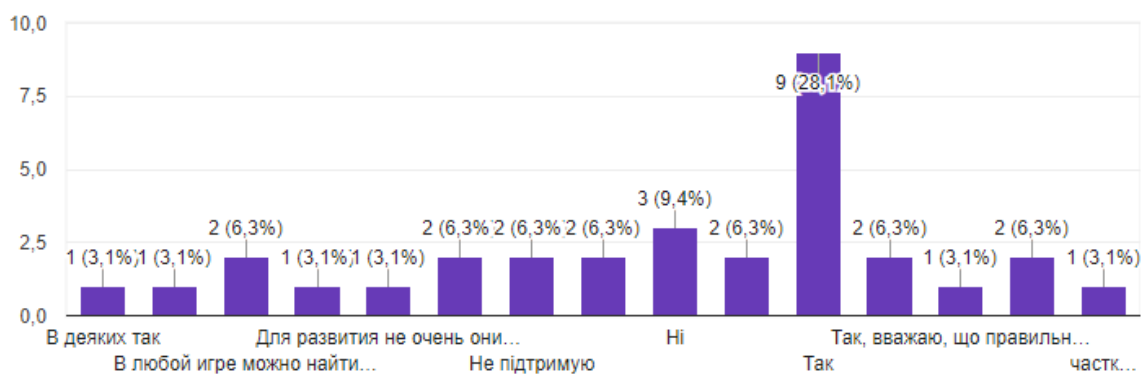


- На запитання «Чи можуть бути корисними такі ігри?» більшість батьків відповіли «Так», наступна відповідь за кількістю - «Можливо, в певних іграх, частково» та меншість не погодилася з думкою, що комп'ютерні ігри можуть бути корисними.

5. Чи вважаєте ви, що в таких іграх можна знайти користь для розвитку вашої дитини?



32 відповіді

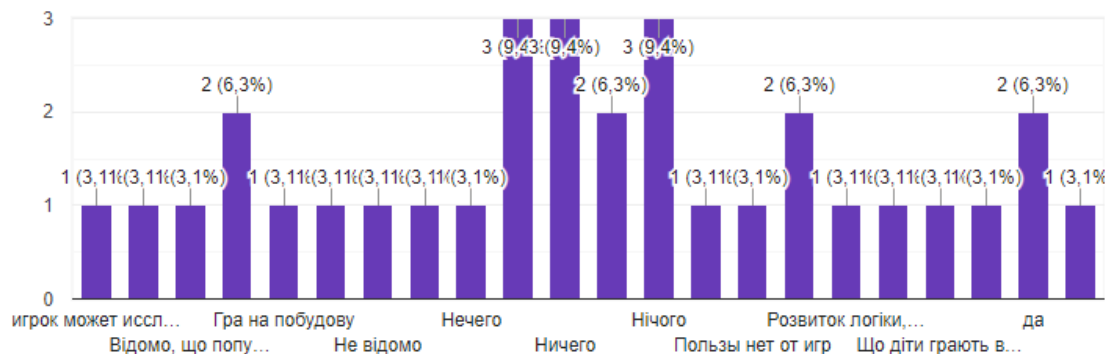


- На питання «Що вам відомо про комп'ютерну онлайн гру "Minecraft"?» більшість батьків відповіли «нічого», а решта знають, що це гра на побудову, логіку, орієнтування у просторі, дослідження місцевості, тощо.



## 6. Що вам відомо про комп'ютерну онлайн гру "Minecraft"?

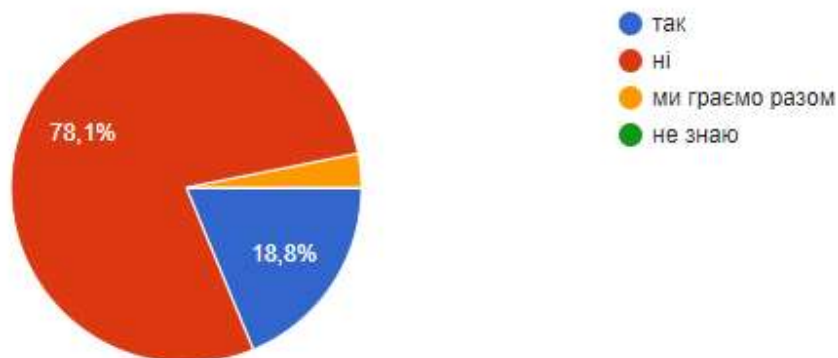
32 відповіді



- На питання «Чи грає ваша дитина в цю гру?» більшість відповіли «ні» - 78,1%, 18,8% відповіли «так», «грає разом з дитиною» 3,1%.

## 7. Чи грає ваша дитина в цю гру?

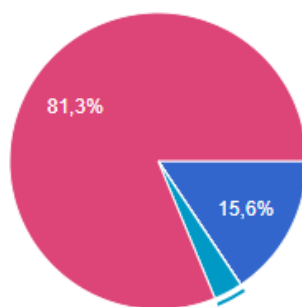
32 відповіді



- На запитання «На вашу думку, чи є ця гра корисною?» більшість вважає, що гра не є корисною, 15,6% вважають гру корисною, тому що граючи в цю гру дитина вчиться краще орієнтуватися у просторі та 3,1% вважають, що дитина проявляє всі емоції під час проходження гри: радість, здивування, сум, розчарування тощо.

## 8. На вашу думку, чи є ця гра корисною?

32 відповіді

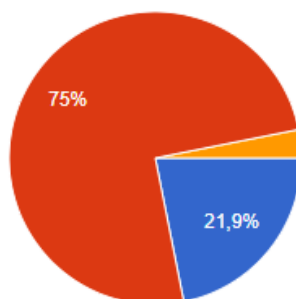


- так, тому що граючи в цю гру дитина вчиться краще орієнтуватися у просторі
- так, тому що дитина закріплює вміння орієнтуватися у просторі відносно с...
- так, тому що дитина спілкується з однолітками та/або старшими дітьми
- так, тому що дитина підкріплює здат...
- так, тому що ця гра сприяє мовленн...
- так, тому що дитина проявляє всі е...
- не вважаю її корисною

- На запитання «Чи допускаєте ви можливість мовленнєвого розвитку дитини через комп'ютерні ігри?» більшість обрало варіант «ні», варіант «так» обрало 21,9% та 3,1% (1 людина) вважає, що: «Через такі ігри - знаходять жертв для програм по типу Кит і т. д. , я проти об'єднання в чатах».

## 9. Чи допускаєте ви можливість мовленнєвого розвитку дитини через комп'ютерні ігри?

32 відповіді



- так
- ні
- Через такі ігри - знаходять жертв для програм по типу Кит і т. д. , я проти об'єднання в чатах

- На запитання «Чи займаєтесь ви зі своєю дитиною її всебічним розвитком? Якщо так, то як саме?» батьки надали різноманітні відповіді, які подано у додатку Б.

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.

Отже, з числа опитуваних сімей які позитивно відповіли на питання «Чи грає ваша дитина в цю гру?» - 18,8% (6 дітей) відповіли «так» та 3,1% (1 дитина) - «грає разом з дитиною». Всього 7 дітей, проте для утворення експериментальної та контрольної груп нам потрібно однакове число претендентів, вирішено обрати дітей з числа 18,8% (6 дітей) які знаходяться в рівних умовах, тобто самостійно опановують гру Minecraft.

## **2.2. Рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку**

У ході експериментального дослідження для з'ясування позитивного значення гри у розвитку мовлення дітей дошкільного віку потрібно визначити початковий рівень мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку. Через не значну кількість дітей які беруть участь у дослідженні, вирішено поділ на експериментальну та контрольну групи здійснити після визначення рівня розвитку мовлення.

Рівні, критерії та показники розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку слід визначати через дослідження словника, діалогічного та монологічного мовлення [28, с. 147]. Враховуючи вікові особливості дітей старшого дошкільного віку, діагностика мовлення, переважно, буде здійснюватися у форматі бесіди або діалогу та за допомогою ілюстрацій/наочності до гри Minecraft.

Задля визначення уже сформованого словника ми пропонуємо наступні форми діагностики: різноманітні бесіди на тему гри, наприклад: «Інвентар гри Minecraft», «Персонажі у Minecraft», «Історія створення/виникнення гри», «Діяльність та взаємодія у грі з різними персонажами», «Тваринний і рослинний світ Minecraft» тощо; діалог у форматі «Запитання-відповідь» за режимами у грі Minecraft або видами діяльності (пошуково-дослідницька діяльність, створення ферм, виживання, творчість тощо), перегляд ілюстрацій з гри Minecraft разом з

дитиною: називання зображеного, можливостей використання та сфера застосування тощо.

Для дослідження діалогічного мовлення вихователь та/або батьки можуть підготувати наочний матеріал та інформацію стосовно гри за підготовленим матеріалом. Бажано поділити наочний матеріал на теми (наприклад: будівництво, запасання ресурсів, можливості ігрових дій, ролі, валюта гри, захист від ворогів тощо) – таким чином можна систематизувати діагностичну роботу та відмічати вже досліджену тему.

Формат діагностики діалогічного мовлення дитини старшого дошкільного віку передбачає гру, в якій потрібно навмання, або кинувши кубик, обрати одну картку, що буде позначати одну з тем. У дорослого до кожної картки має бути заготовлений ряд запитань для побудови діалогу (важливо, щоб питання були навідними та передбачали відповідь повним реченням) [32, с. 50-60].

Монологічне мовлення передбачає собою висловлювання дитини за ілюстрацією. Тому для перевірки рівня розвитку монологічного мовлення ми пропонуємо підбирати ілюстрації до гри з урахуванням чіткої тематики зображення, щоб малюк, не відхиляючись від теми, зміг розповісти про зображене.

Показниками розвитку діалогічного мовлення є здатність дітей відповідати на поставленні запитання, підтримувати діалог та/або бесіду на різноманітні теми стосовно гри, висловлювати свою думку та давати чіткі пояснення.

Показниками рівня розвитку монологічного мовлення стануть вільні розповіді за зображеннями або відеофрагментами; роздуми на задану тему, зображену на ілюстрації; пояснення своєї точки зору; пропозиції різних варіантів вирішення проблеми/проходження гри.

Розглянемо хід діагностування.

Методика «Назви знайомі слова» (для визначення рівня словникового запасу) [26, с. 132]. Дітям пропонують назвати слова за

заданими темами: «Персонажі», «Дії», «Знаряддя праці», «Ресурси». Вірно назване слово = 1 бал, максимальна кількість балів – 10.

Методику було проведено із дітьми старшого дошкільного віку з числа 18,8% (6 дітей) які знаходяться в рівних умовах, тобто самостійно опановують гру Minecraft. У таблиці 2.1. подано узагальнені результати методики «Назви знайомі слова».

*Таблиця 2.1.*

**Рівень словникового запасу дітей старшого дошкільного віку**

Теми/кількість балів	Кількість набраних балів					
	1 дитина	2 дитина	3 дитина	4 дитина	5 дитина	6 дитина
«Персонажі»	4	3	4	6	2	3
«Дії»	6	2	4	7	3	2
«Знаряддя праці»	6	5	6	7	3	4
«Ресурси»	9	6	6	8	4	3
<b>Середній показник</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

Висновки про рівень словникового запасу: 10 балів — дуже високий; 7-9 балів — високий; 4-6 балів — середній; 0-3 балів — низький.

Відповідно до висновків про рівень словникового запасу та результатів діагностики з'ясовано, що високий рівень у 4 дитини, середній рівень у 1, 2 та 3 дитини, а низький рівень у 5 та 6 дитини.

Методика «Дай відповідь на питання» (для визначення рівня діалогічного мовлення) [26, с. 133]. Дітям було запропоновано відповісти на ряд певних запитань (не більше 5). Одна правильна відповідь = 2 бали, максимальна кількість балів – 10.

2 бали - відповідь надана дитиною повним реченням, з використанням слів та дій, що пояснюють зміст питання.

1 бал – відповідь надана дитиною з використанням слів та дій, що частково пояснюють зміст питання.

0 балів - відповідь надана дитиною одним словом, що віддалено пояснює зміст питання.

Результати визначення рівня діалогічного мовлення дітей старшого дошкільного віку під час гри Minecraft подано у таблиці 2.2.

*Таблиця 2.2.*

### **Рівень діалогічного мовлення дітей старшого дошкільного віку**

Питання/кількість балів	Кількість набраних балів					
	1 дитина	2 дитина	3 дитина	4 дитина	5 дитина	6 дитина
1. Про що гра Minecraft?	0	1	1	1	0	0
2. Звідки ти дізнався (-лася) про цю гру?	1	0	2	1	1	0
3. Що потрібно робити у грі Minecraft?	1	1	1	2	0	1
4. Навіщо добувати ресурси?	1	2	1	2	1	1
5. Що ти можеш побудувати?	1	0	1	2	0	0
<b>Всього балів</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

Висновки про рівень діалогічного мовлення: 10 балів — дуже високий; 7-9 балів — високий; 4-6 балів — середній; 0-3 балів — низький.

Відповідно до висновків про рівень діалогічного мовлення та результатів діагностики високий рівень у 4 дитини, середній рівень у 1, 2 та 3 дитини, а низький рівень у 5 та 6 дитини.

Для визначення рівня розвитку монологічного мовлення було використано методику «Розкажи про зображене». Будо організовано перегляд ілюстрацій з гри Minecraft разом з дитиною, у ході якого запропоновано розказати про зображене, описати, зробити міркування, щодо можливості використання та сфера застосування тощо.

Аналіз рівня монологічного мовлення оцінювали в залежності від повноти висловлювання. Максимальна кількість балів – 10.

10 балів — дитина розказує про зображене, не відхиляючись від теми, використовує опис предметів та об'єктів на картинці, розмірковує, щодо можливості використання та сфери застосування робить практичні припущення.

7-9 балів — дитина розказує про зображене, не відхиляючись від теми, використовує елементи опису предметів та об'єктів в контексті розповіді, розмірковує, щодо можливості використання та сфера застосування.

4-6 балів — дитина розказує про зображене, використовує елементи опису предметів та об'єктів, відхиляється від теми, за допомогою навідних питань розмірковує, щодо можливості використання та сфера застосування.

0-3 балів — дитина розказує про зображене, але часто відхиляється від теми, за допомогою навідних питань описує зображені предмети [26, с. 134-135].

Результати визначення рівня монологічного мовлення дітей старшого дошкільного віку під час розглядання ілюстрації до гри Minecraft подано у таблиці 2.3.

*Таблиця 2.3.*

**Рівень монологічного мовлення дітей старшого дошкільного віку**

Питання/кількість балів	Кількість набраних балів
-------------------------	--------------------------

	1 дитина	2 дитина	3 дитина	4 дитина	5 дитина	6 дитина
«Розкази про зображене»	5	6	4	8	3	2

Висновки про рівень розвитку монологічного мовлення: 10 балів — дуже високий; 7-9 балів — високий; 4-6 балів — середній; 0-3 балів — низький.

Отже, за результатами визначення рівня розвитку монологічного мовлення дитини старшого дошкільного віку, з'ясовано, що високий рівень у 4 дитини, середній рівень у 1, 2 та 3 дитини, а низький рівень у 5 та 6 дитини.

Для з'ясування загального рівня мовленнєвого розвитку дітей старшого дошкільного віку під час гри Minecraft було визначено середній показник за використаними методиками, результати подано у таблиці 2.4.

*Таблиця 2.4.*

#### **Рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку**

<b>Діти</b>  <b>Методики</b>	<b>Кількість набраних балів</b>					
	1 дитина	2 дитина	3 дитина	4 дитина	5 дитина	6 дитина
Рівень словникового запасу дітей	6	4	5	7	3	3
Рівень діалогічного мовлення дітей	4	4	6	8	2	2
Рівень монологічного мовлення дітей	5	6	4	8	3	2
<b>Середній показник</b>	<b>5</b>	<b>4,6</b>	<b>5</b>	<b>7,6</b>	<b>2,6</b>	<b>2,3</b>



<b>Рівень</b>	середній	середній	середній	високий	низький	низький
---------------	----------	----------	----------	---------	---------	---------

Таким чином з'ясовано, що на констатувальному етапі дослідження рівень розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку під час використання гри Minecraft має такі показники:

- 1 дитина – 5 балів – середній рівень,
- 2 дитина – 4,6 бали – середній рівень,
- 3 дитина – 5 балів – середній рівень,
- 4 дитина – 7,6 балів – високий рівень,
- 5 дитина – 2,6 бали – низький рівень,
- 6 дитина – 2,3 бали – низький рівень.

Проаналізувавши дані, було вирішено розділити дітей на дві рівноцінні групи: експериментальну (увійшли діти – 1, 2 та 6) та контрольну (увійшли діти – 3, 4 та 5) групи. З дітьми та батьками експериментальної групи планується проводити роботу, щодо розкриття освітньої можливості гри Minecraft, здійснювати супровід мовленнєвої діяльності, надавати батькам допоміжні матеріали та інструкції. З дітьми та батьками контрольної групи така робота не планується, вони продовжуватимуть самостійно опановувати навички гри Minecraft. Такий розподіл роботи потрібен для визначення результативності чи спростування зробленого припущення.

### **2.3. Розвиток мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft**

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 [31, 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.

Варіанти запитань батьків до дитини під час проходження нею гри Minecraft:

1. Що це за гра?
2. У що ти граєш?
3. Про що ця гра?
4. А що тут потрібно робити?
5. Це складна гра/складно грати?
6. Тобі це цікаво?
7. А чому саме ця гра тобі подобається?
8. Звідки ти дізнався (-лася) про цю гру?
9. Твої друзі також грають?
10. А що саме ти зараз робиш?
11. Що це за предмет?
12. З ким ти можеш грати?
13. Навіщо добувати ресурси?
14. Що ти можеш зробити киркою?
15. Як побудувати дім у цій грі? Що тобі для цього потрібно?

Повни перелік запропонованих питань подано у **додатку В**.

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 захоплені та уподобані. 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:

*Зброя:* лук, арбалет, щит, меч, тризуб, динаміт, запальничка, фаербол.

*Захисний одяг:* броня, шолом, штани (поножі), кераса, чоботи.

*Знаряддя праці:* інвентар, кирка, сокира, мотига, ножиці, лопата, факел, інструменти, вудка, вудка з морквиною, вудка з грибом, відро, вогнище.

Рослинний світ: береза, дуб, чорний дуб, ялина, акація, тропічне дерево, квіти (мак, тюльпани, пролісок, кульбаба, лук-батун та ін.), трава, висока трава, папоротник, цукровий очерет, тиква, кавун, золотий кавун, буряк, картопля, морква, золота морква, гнила картопля, пшениця, білий гриб, пекельний наріст, мухомор, спотворений гриб, бамбук, корали, морська трава, ламінарія.

Тваринний світ: вівця, порося, курка, аксолотль, корова, кінь, кролик, кіт, оцелот, собака, риба (лосось, тріска, тропічна риба), дельфін, черепаха, панда.

Персонажі: моб, ворог (зомбі, павук, скелет, потопельник, слимак, розбійник, страж, древній страж, фантоми полум'я, пігліни, зоглін, свіно-зомбі, ендер-дракон, візер), голем, противник, роль, мешканці, товариш, команда, герой, член команди, лідер, гравець, сільські жителі.

Дії: створити, побудувати, конструювати, добувати ресурси, виживання, будівництво, співпраця, бій, готувати їжу/припаси, запускати гру, плавати, бігати, йти пішки/ходити, стрибати, атакувати, полагодити зброю/інвентар, діяльність, дослідження світу, годувати, збирати, вирощувати, копати, сапати.

Якості: колір (червоний, зелений, фіолетовий, білий та ін.), 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, кругляк, алмази, редстоун, лазурит, смарагд, дорогоцінне каміння, куб, квадрат та інші.

Частини доби та природні об'єкти: день, ніч, ранок, вечір, доба, місяць, північ, південь, захід, схід, сонце, водойма, водоспад, обрій, море, океан, річка, лава/магма, небосхил, небо, земля, печера, тунель, гора, рівнина, ліс, поле, острів, ландшафт, пейзаж.

Локації (біоми): звичайний світ (пустеля, меза, поляна, березовий гай, дубовий гай, океан, засніжені гори, льодяні піки, тайга, засніжена тайга, замерзла ріка, замерзлий океан, рівнина, гори, ліс, болото, грибний берег, грибні поля, джунглі, окраїна джунглів, кам'янистий берег, темний ліс, подзолиста тайга, порожнеча, квітковий ліс), нижній світ (пустош нижнього світу, долина пісню душ, багряний ліс, спотворений ліс, базальтові дельти), край (місто Края, острови Края, рівнини Края, височини Края, околиці Края).

Режимні моменти: режим гри, 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 Края, фортеця нижнього світу, шахта, спавнер мобов, піраміда, затонулий корабель, затонуле місто, храм у джунглях, зруйнований портал, портал у Край, 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 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.

### РОЗДІЛ 3

## АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Специфіка розвитку мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft полягала у співпраці з батьками дітей експериментальної групи. Робота проводилась з урахуванням розвитку словникової, діалогічної та монологічної сторони мовлення дитини старшого дошкільного віку. Виника потреба з'ясувати ефективність такої взаємодії провівши контрольний зріз мовленнєвого розвитку після керованого використання гри Minecraft.

Повторна перевірка здійснювалась з використанням тих самих діагностичних методик, що й на констатувальному етапі експерименту.

Результати з визначення рівня словникового запасу дітей старшого дошкільного віку за методикою «Назви знайомі слова» подано у таблиці 3.1.

*Таблиця 3.1.*

#### Рівень словникового запасу дітей старшого дошкільного віку

Теми/кількість балів	Кількість набраних балів					
	1 дитина (ЕГ)	2 дитина (ЕГ)	3 дитина (КГ)	4 дитина (КГ)	5 дитина (КГ)	6 дитина (ЕГ)
«Персонажі»	9	6	5	10	4	6
«Дії»	10	6	6	10	6	7
«Знаряддя праці»	10	7	6	10	5	7
«Ресурси»	10	8	7	10	5	8
<b>Середній показник</b>	<b>9,8</b>	<b>6,8</b>	<b>6,3</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>7,3</b>

Отже, рівень словникового запасу дітей після використання гри становить: дуже високий рівень у 1 та 4 дитини, високий рівень у 2 та 6 дитини, середній рівень у 3 та 5 дитини, низького рівня немає.

У таблиці 3.2. зазначено результати рівня діалогічного мовлення дітей старшого дошкільного віку під час гри Minecraft, що визначені за методикою «Дай відповідь на питання».

Таблиця 3.2.

### Рівень діалогічного мовлення дітей старшого дошкільного віку

Питання/кількість балів	Кількість набраних балів					
	1 дитина (ЕГ)	2 дитина (ЕГ)	3 дитина (КГ)	4 дитина (КГ)	5 дитина (КГ)	6 дитина (ЕГ)
1. Про що гра Minecraft?	2	2	1	2	1	1
2. Звідки ти дізнався (-лася) про цю гру?	2	1	2	2	0	2
3. Що потрібно робити у грі Minecraft?	1	2	1	2	1	2
4. Навіщо добувати ресурси?	2	2	1	2	1	1
5. Що ти можеш побудувати?	2	1	1	2	1	2
<b>Всього балів</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>8</b>

Таким чином, відповідно до висновків про рівень діалогічного мовлення та результатів діагностики дуже високий рівень у 4 дитини, високий рівень у 1, 2, 6 дитини, середній рівень у 3 та 5 дитини, низького рівня немає.

Для визначення рівня розвитку монологічного мовлення було повторно використано методику «Розкажи про зображене», результати подано у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3.

### Рівень монологічного мовлення дітей старшого дошкільного віку

Питання/кількість балів	Кількість набраних балів					
	1 дитина (ЕГ)	2 дитина (ЕГ)	3 дитина (КГ)	4 дитина (КГ)	5 дитина (КГ)	6 дитина (ЕГ)
«Розкажи про зображене»	9	8	5	9	6	8

Отже, за результатами визначення рівня розвитку монологічного мовлення дитини старшого дошкільного віку, з'ясовано, що високий рівень у 1, 2, 4 та 6 дитини, середній рівень у 3 та 5 дитини, низького рівня немає.

Для з'ясування загального рівня мовленнєвого розвитку дітей старшого дошкільного віку під час гри Minecraft на контрольному етапі дослідження було визначено середній показник за використаними методиками, результати подано у таблиці 3.4.

Таблиця 3.4.

### Рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку

Діти Методики	Кількість набраних балів					
	1 дитина (ЕГ)	2 дитина (ЕГ)	3 дитина (КГ)	4 дитина (КГ)	5 дитина (КГ)	6 дитина (ЕГ)
Рівень словникового запасу дітей	9,8	6,8	6,3	10	5	7,3
Рівень	9	8	6	10	4	8



діалогічного мовлення дітей						
Рівень монологічного мовлення дітей	9	8	5	9	6	8
<b>Середній показник</b>	<b>9,3</b>	<b>7,6</b>	<b>5,8</b>	<b>9,7</b>	<b>5</b>	<b>7,8</b>
<b>Рівень</b>	високий	високий	середній	дуже високий	середній	високий

Таким чином з'ясовано, що на контрольному етапі дослідження рівень розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку після керованого використання гри Minecraft має такі показники:

- 1 дитина – 9,3 балів – високий рівень,
- 2 дитина – 7,6 бали – високий рівень,
- 3 дитина – 5,8 балів – середній рівень,
- 4 дитина – 9,7 балів – дуже високий рівень,
- 5 дитина – 5 бали – середній рівень,
- 6 дитина – 7,8 бали – високий рівень.

Відповідно до отриманих даних на контрольному етапі потрібен аналіз динаміки для визначення результативності чи спростування зробленого припущення, щодо ефективності використання гри Minecraft з метою розвитку словника дитини старшого дошкільного віку. Порівнюємо кінцеві результати констатувального та контрольного етапів дослідження у таблиці 3.5.

Порівнявши показники рівнів розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку на констатувальному та контрольному етапах, ми побачили, що в експериментальній групі індивідуальні показники дітей зазнали якісних змін, так у 1 дитини рівневі показники збільшилися на 4,3 бали, у 2 дитини на 3 бали, а у 6 дитини на 5,5 бали. Після опитування батьків було з'ясовано, що окрім запропонованих питань та

словника батьки 6 дитини придбали книжки-путівники до гри Minecraft, за рахунок чого й було збагачено мовлення дитини.

Таблиця 3.5.

**Порівняльні показники рівнів розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку на констатувальному та контрольному етапах**

Діти		Кількість набраних балів						Зміни
		Констатувальний			Контрольний			
		високий	середній	низький	дуже високий	високий	середній	низький
Експериментальна група	1 дитина		5			9,3		+4,3 б.
	2 дитина		4,6			7,6		+3 б.
	6 дитина			2,3		7,8		+5,5 б.
Контрольна група	3 дитина		5				5,8	+0,8 б.
	4 дитина	7,6			9,7			+2,1 б.
	5 дитина			2,6			5	+2,4 б.

Результати контрольної групи теж зазнали позитивних якісних змін: у 3 дитина показник зріс на 0,8 бали, у 4 дитини на 2.1 бали, а у 5 дитини на 2,4 бали. Такі зміни пов'язані з тим, що діти у процесі самостійного опанування грою теж розвивалися, й було з'ясовано, що 4 дитина з високого рівня перейшла на дуже високий, а результати пов'язаний з тим, що у родині двоє дітей – дошкільник та старший школяр, й під час спільних ігор діти перебувають у діалозі. Зазначене

підтверджує, що взаємодія під час ігор позитивно позначається на загальному мовленнєвому розвитку дітей дошкільного віку.

Відповідно до результатів, позначених у таблиці 3.5 ми бачимо, що якісніші зміни відбулися у експериментальній групі, хоча контрольна група показує не менш позитивний результат. Аналіз динаміки для визначення результативності чи спростування зробленого припущення, щодо ефективності використання гри Minecraft з метою розвитку мовлення дитини старшого дошкільного віку показав, що у співпраці з родиною ефективність краща, оскільки використовувалися навідні запитання та проводилася словникова робота.

У зв'язку з поданими показниками для батьків розроблено рекомендації які подано у *додатку Г*.

## ВИСНОВКИ

У ході роботи над проблемою дипломного дослідження, нами було зроблено наступне:

1. Розкрито теоретичні засади мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі ігрової діяльності та з'ясовано, що це питання активно досліджене вітчизняними лінгвістами, педагогами та психологами. Про втілення гри Minecraft у освітній процес та як засіб розвитку мовлення дітей дошкільного віку з нормотиповим розвитком та дітей з особливими освітніми потребами зазначено у дослідженнях лінгвістів та педагогів з США та Європи. Застосування гри Minecraft повністю відповідає сучасним тенденціям розвитку освіти та суттєво може покращити освітній процес як у закладах дошкільної освіти, так і під час співпраці з батьками вихованців для розвитку мовлення роботи.

2. Проаналізовано можливості застосування ресурсів гри Minecraft для мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку й з'ясовано, що гру можна використовувати з метою розширення знань дитини у таких напрямках: ознайомлення з навколишнім світом: рослини, тварини, професії, інвентар, ресурси землі, предмети вжитку та ін.; мовленнєвий розвиток: назви рослин, тварин, професій, інвентарю, ресурсів землі, предметів вжитку; діалогічне мовлення (у парних та колективних іграх), зв'язне мовлення та ін.; математичний розвиток: лічба, просторове орієнтування та ін.; конструювання; основи інженерії та програмування; образотворче мистецтво; можливе використання гри, як одного із засобів інклюзивного навчання в напрямку розвитку комунікативних вмінь та засвоєння навичок спілкування дітей дошкільного та молодшого шкільного віку; робота з батьками: використання гри задля діагностики навичок спілкування та взаємодії у структурі батьки-вихователь, батьки-батьки, батьки-діти.

3. Визначено рівні розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку, що представлені словниковим запасом, рівнем

діалогічного та монологічного мовлення. Розроблено методики діагностування рівня сформованості та показників мовлення дітей старшого дошкільного віку, що дадуть змогу визначити початковий рівень мовлення дітей, які знаходяться в рівних умовах, тобто самостійно опановують гру Minecraft.

4. Схарактеризовано розвиток мовлення дошкільників в аспекті гри Minecraft та визначено тенденцію покращення отриманих результатів шляхом: збільшення активного та пасивного словників, розширення діалогічного мовлення, вміння обґрунтовувати власну думку, використовуючи складні речення у монологічних висловлюваннях. Роботу було організовано на засадах співпраці з батьками вихованців, проведено консультації та надано інструментарій для супроводу ігрової діяльності Minecraft, який містить перелік питань та словник термінів за напрямками: ресурси, предмети, рослинний та тваринний світ, персонажі, дії, якості, простір, частини доби та природні об'єкти, локації (біоми), режимні моменти, споруди.

За результатами дослідження було визначено динаміку розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку засобом гри Minecraft: в експериментальній групі індивідуальні показники дітей зазнали якісних змін, так у 1 дитини рівневі показники збільшилися на 4,3 бали, у 2 дитини на 3 бали, а у 6 дитини на 5,5 бали. Результати контрольної групи теж зазнали позитивних якісних змін: у 3 дитина показник зріс на 0,8 бали, у 4 дитини на 2.1 бали, а у 5 дитини на 2,4 бали.

Результатом 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 ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арушанова А. Г. Мовлення та мовленнєве спілкування дітей. М.: Мозаїка-Синтез, 2002. 272 с.
2. Бех І. Д. Зростаюча особистість у перетворювальному просторі виховних настанов. К.: Управління освітою, 2018. № 10. С. 6–17.
3. Богачова Н. В. Войскунський А. Е. Специфіка когнітивних стилів і функцій контролю у геймерів. *Психологічні дослідження*. 2014. Т. 7, № 38. С. 20-28. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2014v7n38>.
4. Богуш А. М., Гавриш Н. В. Дошкільна лінгводидактика: Теорія і методика навчання дітей рідної мови: підручник. К.: Вища шк. 2012. 274 с.
5. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи. К.: Слово, 2008. 256 с.
6. Богуш А. М. Передшкільна освіта в сучасному освітньому просторі. Рідна школа. 2014. № 12. С. 8–11.
7. Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. 141 с.
8. Бурлаков И. Компьютерные игры. Игра и дети. 2003. № 2. С. 18-23.
9. Бурова А. Гра – ефективний засіб виховання самостійності дітей дошкільного віку. Вихователь-методист. 2010. № 5. С. 19-24.
10. Вакуленко В. М. Види інновацій в освіті та їх класифікація. Вісник національної академії Державної прикордонної служби України. 2010. № 4. С. 34-40.
11. Вікова та педагогічна психологія: навч. посіб. / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. 2-ге вид. К.: ЦУЛ, 2007. 344 с.

12. Володина В. О согласовании существительного с числительным в речи детей 5-6 лет. *Дошкольное воспитание*. 2002 г. № 8 С. 52.
13. Джонсон Девід В. Соціальна психологія: тренінг міжособистісного спілкування / за ред. Хомик В. К.: Видавничий дім "КМ Академія", 2003. 288с.
14. Дитина у сучасному соціопросторі: навч. посіб. / Т. О. Піроженко, С. О. Ладивір, І. М. Біла та ін. Київ-Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2014. 271 с.
15. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. К.: Академвидав, 2004. 352 с.
16. Карабаєва І. І. Ціннісне ставлення дітей старшого дошкільного віку до навколишнього світу. Дитина у сучасному дошкільному соціопросторі: навч. посіб. Київ-Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2014. 248 с.
17. Кінінєєва Т. Упровадження сучасних освітніх технологій у навчально-виховний процес як умова інноваційного розвитку закладу освіти. URL: <http://pedvistavka.at.ua>.
18. Клопотова Е., Романова Ю. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников. *Дошкольное воспитание*. 2014. № 7. С. 97–103.
19. Колісніченко Т.В., Цюпак І.М. Специфіка мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку у процесі гри Minecraft. Science, innovations and education: problems and prospects: матер. IV міжнар. наук.-практ. конф., м. Токіо, Японія, 10-12 листопада 2021 р. Токіо: 2021.
20. Лесіна Т. М. Соціальні уміння і навички дітей передшкільного віку - основа їхнього соціального здоров'я і пріоритет діяльності вихователя. *Глобальні виклики педагогічної освіти в*

університетському просторі: матер. III міжнар. конгресу, м. Одеса, 18–21 трав. 2017 р. Одеса: Гельветика, 2017. С. 407–408.

21. Ломейко Л. Система вправ для розвитку психічних процесів дітей: поради батькам і педагогам. *Дитячий садок. Шкільний світ*. 2014. № 12. С. 25–30.

22. Лупаренко С. Є. Питання дитинства у вітчизняній педагогіці ХХ століття: теорія та практика: монографія / ХНПУ ім. Г. С. Сковороди. Харків : ФОП Бровін О. В., 2015. С. 214-220.

23. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков. *Национальный психологический журнал*. 2017. № 1(25). С. 15–24.

24. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. / за ред. проф. А. Ситченка. *Педагогічні науки: збірник наукових праць*. 2016. № 3 (54). 340 с.

25. Огнев'юк В. У пошуках виховного ідеалу. Науковий вісник Волинського державного університету ім. Л. Українки. 2003. №10. 325 с.

26. Павелків Р. В. Психодіагностичний інструментарій в умовах дошкільного закладу: навч. посіб. К.: «Центр учбової літератури», 2013. 296 с.

27. Піроженко Т. О. Методичні засади вивчення ціннісних орієнтацій дитини старшого дошкільного віку. *Пробл. заг. та пед. психології* : зб. наук. пр., Запоріжжя, 2011. 251 с.

28. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. К.: Академвидав, 2006. 456 с.

29. Поряд і разом: соціалізуємо старшого дошкільника: навч.-метод. посіб. / С. Васильєва, Н. Гавриш, В. Луценко та ін.; НАПН України, Ін-т пробл. виховання. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2018. 251 с.

30. Романова Ю. А. Классификация детских компьютерных игр. *Мир науки. Педагогика и психология*. 2020. №2, URL: <https://mir-nauki.com/PDF/24PSMN220.pdf>.



31. 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>.

32. Солдатова Г. У., Рассказова Е. И. Модели цифровой компетентности и деятельность российских подростков онлайн. Национальный психологический журнал. 2016. № 2(22). С. 50–60.

33. Тихеева Е. И. Развитие речи детей раннего и дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1981. 216 с.

34. Українська освіта і наука в ХХІ столітті: погляд молоді: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. молодих учених, м. Харків, 22–23 трав. 2014 р.) / за ред. І. Ф. Прокопенка. Харків : ХНПУ, 2014. 99 с.

35. Фельдштейн Д. И. Современное Детство: проблемы и пути их решения. Вестник практической психологии образования. 2009. № 2(19). С. 28–32.

36. Хрестоматия по теории и методике развития речи детей дошкольного возраста / М. М. Алексеева и др. М.: Академия, 2000. 560 с.

37. Цибатий О. (Не)порцелянові діти: як уникнути типових батьківських помилок. Дитячий садок. Управління. 2018. № 4. С. 32–33.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Анкета для батьків «Комп'ютерні ігри у житті дитини»

Це опитування проводиться для з'ясування частоти використання комп'ютерних ігор для навчання, виховання та розвитку дитини дошкільного віку.

1. Скільки років вашій дитині?

- 3 - 4
- 5-6
- 7
- Інше:

2. Чи знайома ваша дитина з комп'ютерними та/або онлайн іграми?

- так
- ні
- не знаю

3. Як ви ставитеся до комп'ютерних ігор?

- позитивно
- негативно
- нейтрально
- Інше:

4. Якщо ваша дитина грає у комп'ютерні ігри, чи можете ви вказати декілька з них (якщо дитина грає в одну гру - вкажіть її)?

5. Чи вважаєте ви, що в таких іграх можна знайти користь для розвитку вашої дитини?

6. Що вам відомо про комп'ютерну онлайн гру "Minecraft"?

7. Чи грає ваша дитина в цю гру?

- так
- ні

- ми граємо разом

- не знаю

8. На вашу думку, чи є ця гра корисною?

- так, тому що граючи в цю гру дитина вчиться краще орієнтуватися у просторі

- так, тому що дитина закріплює вміння орієнтуватися у просторі відносно себе

- так, тому що дитина спілкується з однолітками та/або старшими дітьми і таким чином відкриває для себе новий досвід взаємовідносин

- так, тому що дитина підкріплює здатність працювати в команді

- так, тому що ця гра сприяє мовленнєвому розвитку дитини через спілкування з товаришами по команді

- так, тому що дитина проявляє всі емоції під час проходження гри: радість, здивування, сум, розчарування тощо

- не вважаю її корисною

9. Чи допускаєте ви можливість мовленнєвого розвитку дитини через комп'ютерні ігри?

- так

- ні

- Інше:

10. Чи займаєтесь ви зі своєю дитиною її всебічним розвитком?

Якщо так, то як саме?

## Додаток Б

## Відповіді батьків на запитання «Чи займаєтесь ви зі своєю дитиною її всебічним розвитком? Якщо так, то як саме?»

10. Чи займаєтесь ви зі своєю дитиною її всебічним розвитком? Якщо так, то як саме?

32 відповіді

Робимо завдання у зошитах та книжках

Читаємо книжки, прогулянки по місту, подорожі

Богато займаємось

Так, відвідує розвиваючу школу, балет, англomовний гурток, вдома настільні ігри, багато читаємо разом.

Так. Играем в игры, занимаемся

специальные развивающие тетради

Сами придумываем игры дома, читаем, рисуем

Спілкуємось, вона в мене та ще Чомуха)  
Читаємо книжки, робимо іграшки своїми руками

Малюємо, вчимо вірші, вчимося читати і рахувати

Читання, розповіді, настільні ігри - асоціації

Книги, пізнавальні заходи, мультфільми, театр

Так. Дитина відвідує культурно - мистецькі заходи міста та проходить навчальні курси.

Займаюсь.

Водимо на гуртки, кіно, театр, прогулянки у лісі, парках

Читаємо казки, граємо, вчимося, малюємо, пишемо, ліпемо

Да, занимаемся. Читаем книги, рисуем, и занимаемся с специальными книгами для развития

Читаємо книжки, малюємо, граємо в розвиваючі ігри

Складаємо конструктор, граємо в лото, іноді читаємо книжки, малюємо, ліплення з пластиліну.

лепим, читаем, рисуем, аппликации делаем, гуляем

Так

Чтение книг, игры, пазлы

Багато розмовляю з нею, вожу на танці.

читаємо книги, разом дивимося пізнавальні відео, розмовляємо

Да, шахматы, спорт, англ язык, рисование, театральное образование...

Гуляем на свіжому повітрі, робимо зарядку, малюємо, ліпка з пластиліна...

**Варіанти запитань батьків до дитини під час проходження гри  
Minecraft**

1. Що це за гра?
2. У що ти граєш?
3. Про що ця гра?
4. А що тут потрібно робити?
5. Це складна гра/складно грати?
6. Тобі це цікаво?
7. А чому саме ця гра тобі подобається?
8. Звідки ти дізнався (-лася) про цю гру?
9. Твої друзі також грають?
10. А що саме ти зараз робиш?
11. Що це за предмет?
12. З ким ти можеш грати?
13. Навіщо добувати ресурси?
14. Що ти можеш зробити киркою?
15. Як побудувати дім у цій грі? Що тобі для цього потрібно?
16. Які породи ти можеш видобувати?
17. Чому у кожного персонажа гри своя роль?
18. Яка роль у тебе?
19. За кого граєш ти? Чому?
20. З чого починається гра?
21. Чи можна закінчити гру? Що для цього необхідно зробити?
22. А що це за показники?
23. Що це за місцевість?
24. А чому все квадратне та кубічне?
25. Що ти зараз робиш?
26. А чим можна добути ресурси?
27. Як втамувати голод персонажа гри?

28. Що таке інвентар?
  29. Що знаходиться у інвентарі?
  30. Як взаємодіяти з іншими персонажами гри?
  31. Чи можна грати у команді?
  32. Як протистояти ворогам?
  33. Що потрібно зробити, щоб підвищити показники «Здоров'я»?
  34. Для чого потрібна лопата?
  35. Чи можна програти? Як?
  36. Чи можна використовувати зброю у грі? Яку та навіщо?
  37. Які тварини є у грі?
  38. Які овочі та фрукти можна використовувати у грі?
  39. Чому місцевість так змінюється?
  40. Які частини доби є в грі?
  41. Що потрібно робити вдень?
  42. Що можна робити вночі?
  43. Чому ніч небезпечна?
  44. Кого слід остерігатися? Чому?
  45. Чим можна займатися у грі?
  46. З чого слід будувати будинок?
  47. А що, є декілька режимів гри? У якому режимі граєш ти?
- Чому?
48. Що можна робити в печерах?
  49. Чи можна якось використовувати дерева?
  50. Як створити інструмент, наприклад, сокиру?
  51. Що потрібно робити з цими «блоками»?
  52. Як руйнувати «блоки»?
  53. Як створити та підпалити факел?
  54. Що означає назва гри – «Minecraft»?
  55. Хто може грати у цю гру?

56. Як добувати корисні копалини у грі?
57. Що ти можеш зробити у грі, а що ні?
58. Які корисні копалини існують в Minecraft?
59. Для чого потрібен меч? Як його створити?
60. А є ігри, схожі на Minecraft?
61. Які речі можна зкрафтити (створити)?
62. Як відпочиває персонаж та чи потрібен йому взагалі відпочинок?
63. В чому різниця між режимами гри?
64. Як гадаєш, з чого краще розпочати гру? Які є варіанти?
65. А ти зможеш навчити і мене грати у Minecraft? Що мені для цього потрібно?
66. Як добути вугілля?
67. Яке спорядження необхідне для захисту?
68. З чого сконструювати броню?
69. Як/де можна використати деревину?
70. А як ти розрізняєш різні ресурси/корисні копалини/грунти?
71. За допомогою чого можна орієнтуватися у просторі в грі?
72. На якій локації які ресурси можна видобути?
73. Скажи будь ласка, ти знаєш, що таке «моди» для гри?
74. А хто вигдав цю гру?
75. Яка історія створення гри Minecraft?
76. Якою діяльністю можна займатися у грі?
77. Що нового ти дізнався (-лася), граючи в Minecraft?
78. Як можна завдати шкоди противникові у грі?



## **Рекомендації для батьків щодо супроводу ігрової діяльності дитини у комп'ютерні та мобільні ігри**

Опираючись на одержані результати анкетування батьків, нами були розроблені поради та рекомендації батькам щодо використання комп'ютерних та/або онлайн ігор, а саме:

- Цікавтеся інтересами Вашої дитини/дітей;
- Намагайтеся не відставати від сучасності – комп'ютерні та онлайн ігри стали супутниками не лише дорослих, а вже й малих дітей. А тому доцільно було б цікавитися іграми, в які грає ваша дитина;
- Відомо, що в мережі Інтернет багато небезпек – а тому, щоб вберегти свого малюка від халепи досить просто спілкуватися з ним, вибудовувати довірливі стосунки та фільтрувати інформацію, котру дитина отримує з мережі Інтернет;
- Не забороняйте дитині грати в комп'ютерні ігри, якщо не маєте аргументів. Для дитини фраза «тому що я так сказав/ла; мені це не подобається; я знаю краще» нічого не варта;
- Якщо вашу дитину щось цікавить – вивчіть це детально, розпитайте її – чому їй це подобається;
- Якщо ви розумієте, що певна гра, в яку грає Ваша дитина, загрожує дитині небезпекою – не можна різко забороняти – дитина лише розлютиться та все одно не зрозуміє Вас. Краще розпитайте її – що саме її приваблює в цій грі та запропонуйте інші (схожі, але безпечні) варіанти. Розтлумачте дитині свою точку зору стосовно цієї гри;
- Гарним варіантом буде спільний вибір ігор для дитини – Ви будете знати, що подобається Вашому малюку та в що саме він гратиме;
- Намагайтеся добирати для дитини ігри, які будуть спрямовувати її на розвиток – всебічний, розвиток здібностей, закріплення навичок тощо;

- Не слід категорично забороняти дитині цікавитися чи грати в комп'ютерні та/або онлайн ігри – дитина має рости гармонійно розвиненою, повноцінною та не обмеженою у виборі. Дорослі мають контролювати або ж допомагати, фільтрувати всі ризики для розвитку дитини, але не забороняти;
- Запитайте себе – чому Ви проти таких ігор? Потім поставте себе на місце своєї дитини і дайте собі відповідь на це запитання. Що Ви відчуваєте, отримавши таку відповідь?
- Згадайте – як саме ваша дитина познайомилася з такими іграми? Хто показав їй?
- Чи запитували Ви свою дитину, чого вона хоче, що її цікавить? Що, якщо вона скаже, що хоче грати в комп'ютерні та/або онлайн ігри, а Ви проти?
- Намагайтеся завжди ставити себе на місце Вашої дитини, спочатку промовте для себе все те, що хочете донести до неї та не забувайте – право вибору є у кожного;
- Заборонами від онлайн небезпеки дитину не вберегти – спілкуйтеся, цікавтеся, пропонуйте варіанти, грайте разом, пояснюйте свою точку зору, допомагайте дитині дібрати ігри за віком, її можливостями та такі, що будуть сприяти її розвитку;
- Пам'ятайте, що дитина не розуміє поняття «небезпека» та «загроза» так само, як Ви – вона просто досліджує та вивчає сучасний світ;
- Будьте поруч з Вашою дитиною у хвилини злетів та падінь, підтримуйте її, заохочуйте, оберігайте. Якщо немає змоги фізично бути поряд – для безпеки в мережі Інтернет можна встановити спеціальні програми за типом «Батьківського контролю» та не хвилюватися за свого малюка.

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВИТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО  
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

**Я, Колісниченко Тетяна Валентинівна**

**учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, УСВІДОМЛЮЮ, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.**

**ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ:**

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

– не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;

– не підроблювати документи;

– не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;

– не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;

– не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;

– не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;

– не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;

– не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;

– не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

**УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.**

23 вересня 2021 рік

(дата)



(підпис)

Тетяна Колісниченко

(ім'я, прізвище)