

**Kostikov V.O.**

Mykolaiv branch of Kyiv National University of Culture and Arts

## THE ADVANTAGES OF ART-THERAPY AS A MEANS OF ADAPTATION OF PRIMARY SCHOOLS CHILDREN IN CONDITIONS OF THE EDUCATIONAL PROCESS

### Summary

The article analyzes the advantages of art therapy in children in social and psychological direction. The author singles out features of the use of art therapy for improvement and adaptation of primary school children to the conditions of the educational process and the environment in general.

**Keywords:** art therapy, adaptation, primary school age, educational process, art.

УДК [378:37.013]:004:373.2

## ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО ПРОЕКТУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ДЛЯ ДОШКІЛЬНИКІВ

**Куземко Л.В., Кузавка І.В.**

Київський університет імені Бориса Грінченка

Стаття присвячена проблемі професійної підготовки вихователів дошкільних навчальних закладів з урахуванням сучасних тенденцій оновлення змісту і технологій дошкільної освіти. Розкрито основні вимоги до знань та умінь вихователів щодо впровадження комп'ютерних технологій у роботу з дітьми дошкільного віку та механізми їх формування. Обґрунтовано педагогічні умови їхньої підготовки до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ.

**Ключові слова:** дидактичні ігри, комп'ютерні технології, проектування, педагогічні умови, професійна підготовка.

**Постановка проблеми.** Процеси інформатизації та комп'ютеризації, які проникають у всі сфери життя суспільства, обумовлюють зміни у підходах до організації пізнавальної діяльності дітей починаючи з дошкільного віку. Сучасні інформаційні технології відкривають перед педагогами абсолютно нові можливості у застосуванні комп'ютерних ігор та вправ у системі дидактичних засобів дошкільних навчальних закладів. Потребу у їхньому застосуванні в дошкільному віці доводять сучасні дослідження науковців та нормативні документи в галузі дошкільної освіти. У Концепції Державної цільової програми розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року зазначено, що «Основною проблемою, яка не дозволяє виконувати вимог Базового компонента є незадовільний стан матеріально-технічного та навчально-методичного забезпечення, недостатня кількість художньої літератури та електронних інформаційних ресурсів у дошкільних навчальних закладах, а також недостатній рівень кваліфікації педагогічних кадрів» [4]. Отже, нині дуже гостро постала проблема комп'ютеризації дошкільної освіти і проблема якісної підготовки фахівців саме у сфері проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дошкільників.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідження російських та українських вчених (А. Бірюкович, Ю. Горвиць, С. Дяченко, І. Мардарова, В. Моторіна, С. Новосолової та ін.) свідчать, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, розвиває дитину всебічно. Використання у дошкільному навчальному закладі комп'ютерних технологій сприяє перетворенню предметно-розвивального середовища

дитини, створює нові, науково обґрунтовані засоби для її розвитку, вдосконалює форми і методи роботи з дітьми. Впровадження комп'ютерних програм та мультимедійних технологій у практику дошкільної освіти дає змогу: поєднати інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання; збагатити і наповнити навчальний процес новими формами роботи, варіативно застосувати візуально-графічні форми навчання; створити інноваційні методики, що сприятимуть більш ефективному засвоєнню знань дітьми дошкільного віку.

Аналіз наукових джерел засвідчив, що проблема вдосконалення професійної підготовки майбутніх педагогів з дошкільної освіти до застосування інформаційних технологій розглядалася українськими вченими в різних аспектах: підготовки до застосування інноваційних технологій у дошкільних навчальних закладах (І. Дичківська); підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників (С. Дяченко); підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників (І. Мардарова); формування готовності майбутніх педагогів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності (О. Разинкіна); підготовку майбутніх педагогів до використання аудіовізуальних і комп'ютерних технологій (О. Трофимов). Разом з тим, в педагогічній науці процес підготовки вихователів дошкільних навчальних закладів до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дошкільників залишається недостатньо вивченим.

**Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** Актуальність означеної проблеми

та недостатня розробленість теорії і практики, потребує розв'язання суперечності між потребою дошкільних навчальних закладів у педагогах, здатних проектувати і реалізовувати комп'ютерні дидактичні ігри і вправи, що сприятимуть більш ефективному засвоєнню знань дітьми дошкільного віку, та відсутністю обґрунтованих педагогічних умов підготовки майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ.

**Головною метою статті** є обґрунтування педагогічних умов підготовки майбутніх вихователів у вищому навчальному закладі до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дітей дошкільного віку.

**Виклад основного матеріалу.** Аналіз теоретичних джерел дозволив з'ясувати сутність терміну «педагогічна умова» як певну обставину чи обстановку, яка впливає (прискорює чи гальмує) на формування та розвиток педагогічних явищ, процесів, систем, якостей особистості [5, с. 109]. Отже, педагогічні умови розглядаємо як обставини у реальному освітньому процесі вищого навчального закладу (ВНЗ), які сприяють формуванню у майбутніх вихователів професійної компетенції щодо проектування комп'ютерних дидактичних ігор для дітей дошкільного віку.

В обґрунтуванні комплексу педагогічних умов необхідно враховувати низку факторів: суперечності, які існують в професійній підготовці майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів; принципи навчально-виховного процесу у ВНЗ; особливості проектування і застосування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ в роботі з дітьми дошкільного віку [3, с. 158].

У результаті теоретичного дослідження нами виокремлено три основні педагогічні умови підготовки майбутніх вихователів до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ в роботі з дітьми дошкільного віку, а саме:

- 1) формування позитивної мотивації у студентів до застосування інформаційних технологій у майбутній професійній діяльності;
- 2) опора на знання і уміння, здобуті під час навчання у ВНЗ (технологічної і методичної підготовки) та власний життєвий досвід;
- 3) розробка інформаційного та методичного забезпечення процесу професійної підготовки, щодо проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дітей. При цьому усвідомлюємо, що визначені нами умови є не єдиними, які б забезпечували формування зазначеної професійної компетентності у майбутніх педагогів.

Стосовно *першої умови* варто зазначити, що без мотивації неможливо успішно здійснювати будь-яку діяльність, особливо яка стосується впровадження нових засобів навчання в освітній процес. Дотримання цієї умови передбачає формування інтересу і позитивного ставлення у майбутніх вихователів до оновлення предметно-розвивального середовища дошкільного навчального закладу, застосовуючи сучасні комп'ютерні технології. Адже, комп'ютер є ефективним засобом навчання, що полегшує засвоєння знань дітьми, робить процес навчання живим і цікавим.

Впровадження комп'ютерних технологій з метою урізноманітнення та збагачення дитячої діяльності і самого педагогічного процесу дає результати тоді, коли інформатика входить у життя дитини через гру, конструювання, художню та інші види діяльності, за умов розробки науково обґрунтованих рекомендацій щодо комп'ютерно

зорієнтованих засобів розвитку дитини [1, с. 65]. Один із шляхів уведення комп'ютера в навчально-виховний процес є гра (Ю. Горвіц, О. Кореганова, Г. Лаврентьева, Т. Поніманська), тому в дошкільних навчальних закладах використання комп'ютера можливе через комп'ютерно-ігровий комплекс, що дозволяє реалізовувати принципи диференційованого та індивідуального підходу до навчання дітей дошкільного віку.

Отже, для формування у вихователів позитивної мотивації до використання комп'ютерних технологій у майбутній професійній діяльності варто враховувати сучасні дослідження в галузі інновацій в дошкільній освіті, завдання і зміст дошкільної освіти, опору на власний досвід студентів. Це припущення обґрунтовує *другу педагогічну умову* – опора на життєвий і навчальний досвід (використання знань здобутих власним досвідом та під час вивчення фахових дисциплін).

Значна кількість обмежень, які висуває рівень фізичного та психічного розвитку дітей дошкільного віку до умов використання комп'ютерної техніки у навчальній роботі, потребує подальших наукових досліджень у цій царині й вимагає від педагога високого рівня фахової компетентності. Тому проектувати і впроваджувати комп'ютерні дидактичні ігри та вправи в освітній процес дошкільних навчальних закладів може лише фахівець, який має відповідну освіту. Завданням вищих навчальних закладів є підготовка педагогів, які здатні проектувати та застосовувати комп'ютерні засоби навчання у професійній діяльності та знають умови їхнього безпечного застосування в роботі з дітьми дошкільного віку.

У науковій літературі педагогічне проектування розуміється як: практико-орієнтована діяльність, метою якої є розробка нових, які не існують у практиці, освітніх систем і видів педагогічної діяльності; прикладний науковий напрям педагогіки і практичної педагогічної діяльності, націленої на вирішення завдань розвитку, перетворення, вдосконалення, вирішення протиріч у сучасних освітніх системах [2, с. 18]. Отже, у нашому дослідженні предметом педагогічного проектування є дидактичні ігри і вправи, які спрямовані на всебічний розвиток дітей старшого дошкільного віку, відповідають психологічним, педагогічним і санітарно-гігієнічним вимогам та забезпечують оновлення навчальних засобів дошкільного навчального закладу.

Особливості дидактичних ігор та їх вплив на розвиток дитини свого часу досліджували Є. Тихеева (ігри з дидактичною лялькою, іншими іграшками, з предметами побуту, природним матеріалом, ігри для мовленнєвого розвитку), Ф. Блехер (ігри для математичного розвитку), Л. Венгер (дидактичні ігри і вправи для сенсорного розвитку), А. Бондаренко (роль словесних дидактичних ігор у розвитку самостійності й активності мислення дитини). Дидактична гра надає можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, бути відповідальним за прийняття рішення, переживати певну емоційну напругу. Водночас вона надає можливість дітям самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов'язані з виконанням взятих на себе обов'язків. Дитина пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії.

У структурі дидактичної гри представлені як відносно самостійні елементи обидва види діяльності – гра й навчання. В. Семенов називає третім основним елементом структури дидактичної гри – ігрову модель, на основі якої тільки й може здійснюватися реальна ігрова взаємодія дітей між собою та з педагогом у процесі гри. Оскільки автор вважає ігрову модель ланкою, що поєднує автора дидактичної гри та її учасників, правомірно розглядати її з двох позицій. З одного боку, це форма втілення авторського задуму. Ігрова модель відображає наукові висновки про закономірності ігрової діяльності й навчання; педагогічні умови ефективного застосування цієї моделі під час засвоєння певної частини змісту освіти; характер взаємодії її учасників. Тому ігрова модель є результатом проективної діяльності, що В. Семенов [6, с. 95] відображає в схемі: автор → аналіз цілей і завдань навчання → співвідношення змісту й закономірностей навчання та гри → проектування → ігрова модель. Як зазначає науковець, у реальному ході дидактичної гри її модель стає вже вихідним елементом структури діяльності учасників, проектом здійснення цієї діяльності. Вона є ядром, стрижнем, який організує дидактичну гру, що автор відображає на схемі: суб'єкт дидактичної гри → ігрова модель → навчальна ігрова діяльність → співвідношення цілей і завдань ігрової діяльності й навчання → виділення та досягнення цілей навчання [6, с. 96].

Отже, дидактичні ігри та вправи широко використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку. Методу їх розробки та застосування студенти вивчають під час вивчення навчальних дисциплін професійного циклу. Щодо розробки ігор та вправ за допомогою комп'ютера, студенти застосовують знання і вміння отримані у процесі вивчення дисциплін: «Інформаційні технології», «Технічні засоби навчання», «Комп'ютерні технології в дошкільній освіті».

Обґрунтовуючи *третю педагогічну умову* – розробка інформаційного та методичного забезпечення процесу професійної підготовки, щодо проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дітей, ми виходили з того, що позитивний результат у навчанні досягається через чіткий відбір теоретичного навчального матеріалу, його опанування студентами і застосування на практиці. З цієї метою розроблено змістові модулі навчальних програм з дошкільної педагогіки та фахових методик, де передбачено розробку комп'ютерних дидактичних ігор і вправ для дітей старшого дошкільного віку.

На заняттях студенти вчаться добирати, проектувати ігри і вправи, що допомагають дітям краще засвоювати знання, стимулюють пізнавальну активність, викликають лише позитивні емоційні реакції. Ставлені завдання реалізуються в таких напрямках:

- перший напрямок передбачає формування операційного аспекту практичної діяльності та спрямований на оволодіння та поглиблення майбутніми педагогами вмінь та навичок роботи з комп'ютерними програмами;

- другий напрямок передбачає формування творчого аспекту діяльності та спрямований на активізацію самостійності, творчого ставлення студентів до виконання завдань. Для проектування ігор і вправ студенти використовують як поширені комп'ютерні

програми: Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office PowerPoint для створення вправ: «Розфарбуй малюнок», «Знайди відмінності», «Домалюй будинок», «Відшукай та розфарбуй геометричні фігури» та багато ін., так і програму спеціального призначення Smart Notebook. Такі заняття цікаві ще й тим, що кожен студент має змогу продемонструвати творчі знахідки одногрупникам, використовуючи мультимедійний комплекс.

Комп'ютерні технології сприяють забезпеченню умов для відтворення інтерактивних наочних образів, які можуть мати не тільки певні характерні ознаки, а й дозволяють користувачу змінювати властивості цих об'єктів. Комп'ютер, мультимедійна дошка та проектор створюють величезні можливості для поліпшення подачі матеріалу. Складаючи конспекти занять з ознайомлення дітей старшого дошкільного віку з комп'ютером, та фрагменти занять з різних розділів програми, студенти використовують можливість мультимедійного комплексу, що дозволяє «візуалізувати» матеріал. Майбутні педагоги вчаться впевнено і чітко демонструвати свої надбання, вільно почуватися перед аудиторією. Презентації розширюють можливості виступу – полегшують показ фотографій, малюнків, графіків. Крім того дозволяють використовувати анімацію, вставки фідеофрагментів, демонстрацію динамічних процесів, програвати аудіофайли. Досвід показує, таке викладення матеріалу набуває динамічності, емоційності, яскравості, переконливості. Ці можливості, широко використовують студенти при виконанні творчих робіт.

Цікавим творчим завданням для студентів може бути колективна розробка веб-сайту, або блогу де розміщено власні дидактичні ігри і вправи для дітей з різних розділів програми. Доцільно використовувати при цьому доступний сервіс Learning Apps.org, який дозволяє розробляти і вбудовувати ігри та вправи на сторінках сайту або блогу. Такі матеріали доступні для усіх користувачів мережі Інтернет, зрозумілі та корисні для використання у навчанні дітей батьками, педагогами, студентами.

**Висновки і пропозиції.** Виокремлені нами педагогічні умови підготовки майбутніх вихователів до проектування комп'ютерних дидактичних ігор і вправ в роботі з дошкільниками не вирішують проблем стосовно упровадження сучасних інформаційних технологій в освітній процес дошкільного навчального закладу, однак обґрунтовують необхідність оновлення змісту підготовки педагогів з дошкільної освіти у вищих навчальних закладах. Таким чином, можна стверджувати, що впровадження інформаційних технологій з урахуванням професійного спрямування в підготовку педагогів-дошкільників, ґрунтується на потребах сьогодення. Використання можливостей комп'ютерної техніки у процесі навчання фахівців з дошкільної освіти підвищує рівень розвитку професійної майстерності, творчості, що забезпечує результативний розвиток вмінь та навичок майбутніх спеціалістів. Перспективним напрямом подальшої роботи є питання впровадження комп'ютерних технологій у педагогічний процес дошкільних навчальних закладів, введення комп'ютера в індивідуальну роботу з дітьми дошкільного віку.

#### Список літератури:

1. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю.М. Горвиц, Л.Д. Чайнова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998. – 328 с.
2. Запрудский Н. И. Моделирование и проектирование авторских дидактических систем: пособие для учителя / Н.И. Запрудский. – Минск, 2008. – 336 с.: ил. – (Мастерская учителя).

3. Куземо Л. Педагогічні умови підготовки вихователів до реалізації індивідуального підходу в роботі з дошкільниками / Леся Куземо // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький Державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»: Збірник наукових праць: Педагогіка. Психологія. Філософія / гол. ред. В.П. Коцур. – Переяслав-Хмельницький, 2012. – Вип. 27. – С. 157-162.
4. Концепція Державної цільової програми розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1721-2010-%D1%80>.
5. Краткий психологический словарь / сост. Л.А. Карпенко; под ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – Ростов на Дону: Феникс, 1998. – 512 с.
6. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игры / В.Г. Семенов. – К.: АН СССР, 1984. – 198 с.

**Куземо Л.В., Кузавка И.В.**

Киевский университет имени Бориса Гринченко

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ВОСПИТАТЕЛЕЙ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

### Аннотация

Статья посвящена проблеме профессиональной подготовки воспитателей дошкольных учебных заведений с учетом современных тенденций обновления содержания и технологий дошкольного образования. Раскрыты основные требования к знаниям и умениям воспитателей по внедрению компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста и механизмы их формирования. Обосновано педагогические условия их подготовки к проектированию компьютерных дидактических игр и упражнений.

**Ключевые слова:** дидактические игры, компьютерные технологии, проектирование, педагогические условия, профессиональная подготовка.

**Kuzemko L.V., Kuziavka I.V**

Borys Grinchenko Kyiv University

## PEDAGOGICAL CONDITIONS OF PREPARATION OF THE FUTURE EDUCATORS FOR DESIGNING COMPUTER EDUCATIONAL GAMES FOR PRESCHOOLERS

### Summary

The article is devoted to the problem of training teachers of preschool educational establishments given current trends of updates in content and technology of preschool education. The basic requirements for knowledge and skills of teachers on the implementation of computer technologies in work with preschool children and their formation mechanisms are revealed. Pedagogical conditions of their preparation for designing educational computer games and exercises are justified

**Keywords:** educational games, computer technology, design, pedagogical conditions, professional training.

УДК 373.015.31:6

## РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ШКІЛ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

**Курчій О.В., Цибулько Г.Я., Тютюнник А.О.**

Донбаський державний педагогічний університет

У статті визначено сутність понять творчості та творчих здібностей. Досліджено літературні джерела та публікації у педагогічній періодичній пресі щодо зазначеної теми. Авторами докладно обґрунтовано актуальність та важливість проблеми розвитку творчих здібностей особистості. Проаналізовано педагогічні умови ефективної організації творчої діяльності учнів загальноосвітніх шкіл на уроках трудового навчання. Визначено методичні особливості формування творчих здібностей учнів на уроках трудового навчання.

**Ключові слова:** творчість, творча діяльність, творчі здібності, особистість, трудове навчання.

**П**остановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. На сучасному етапі розвитку держави, коли відбуваються глибокі та динамічні зміни у суспільстві, на передній план виступає акту-

альна проблема формування всебічно розвинутої особистості. Важливість розвитку соціально зрілої, творчої та працелюбної особистості, створення нової системи освіти, спрямованої саме на формування творчої особистості відзначено у Законі України