

ПСИХОЛОГІЧНІ НАУКИ

УДК 159.928.23

РОЗВИТОК ТВОРЧОЇ ЛЕГКОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ У ПРОЦЕСІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР (ФРАГМЕНТ РОЗВИВАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ)

Андрошук О.В.

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова

Досліджено теоретичні питання розвитку творчої легкості у процесі комп'ютерних ігор. Приведено рекомендації щодо ведення та організації процесу розвитку творчої легкості у процесі комп'ютерних ігор. Досліджено та наведено психологічні умови розвитку творчої легкості у процесі комп'ютерних ігор. Наведено фрагмент розвивальної програми з розвитку творчої легкості старших дошкільників у процесі комп'ютерних ігор. Встановлено вплив комп'ютерних ігор на розвиток творчої легкості.

Ключові слова: старший дошкільник, комп'ютерні ігри, творча легкість, розвиток, рекомендації, психологічні умови розвитку.

Постановка проблеми. Наш час відзначається стрімким розвитком інформаційних технологій, які істотно перебудовують практику повсякденного життя. Дитина сьогодення живе вже в світі відмінному від того, в якому виросли його батьки. Інноваційні технології на базі дошкільних навчальних закладів є складовою розвитку інформаційного суспільства. Система сучасної дошкільної освіти потребує постійного впровадження інноваційних технологій в освітній процес [2]. Одним з пріоритетних напрямів діяльності дошкільних навчальних закладів є створення умов для навчання дітей старшого дошкільного віку із застосуванням комп'ютера та інформаційних технологій [8].

У Державній цільовій соціальній програмі розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року зазначено, що одним із способів підвищення якості дошкільної освіти є комп'ютеризація дошкільних навчальних закладів, підключення до Інтернету, впровадження в педагогічний процес сучасних освітніх технологій. Автори програми наголошують, що найбільш педагогічно доцільним засобом використання комп'ютера в навчально-виховному процесі дошкільних навчальних закладів є комп'ютерна гра. Комп'ютер ефективно поєднується з іншими дидактичними засобами та методами в комп'ютерно-ігровому комплексі, що дозволяє підтримати інтерес дітей до матеріалу, котрий вивчається, забезпечити активність упродовж всього заняття [10].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Висвітлення проблем, пов'язаних з використанням сучасних інформаційних технологій у навчальному процесі, започатковано й розвинуто у фундаментальних роботах А.Т. Ашурова, Р. Вільямса, Б.С. Гершунського, В.М. Глушкової, А.М. Довгялло, А.П. Єршова, Г.М. Клеймана, Н. Краудера, К. Макліна, Ю.І. Машбиця, О.Г. Молібога, С. Пейперта, Є.С. Полата, М.Л. Смульсон, В. Скіннера та ін. [1; 3; 4; 5]. Психолого-педагогічні та дидактичні аспекти комп'ютеризації навчального процесу розкриті в дослідженнях психологів та педагогів П.Я. Гальперіна, Б.С. Гершунського,

М.Я. Ігнатенка, Ю.І. Машбиця, В.М. Монахова, П.І. Підкасистого, І.П. Підласого, Н.Ф. Талізної, О.К. Тихомирова та ін. [6; 7].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Теоретичний аналіз наукових джерел показав, що проблема розвитку творчої легкості старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор до останнього часу розроблялась недостатньо у контексті дитячої психології. Залишаються нез'ясованими питання про правила ведення, формати комп'ютерних ігор, які будуть позитивно впливати на розвиток творчої легкості старших дошкільників, не визначені умови розвитку творчої легкості старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, відсутній методичний супровід застосування комп'ютерних ігор з метою розвитку творчої легкості старших дошкільників. Отже, психологічна значущість визначеної проблеми, а також її недостатнє висвітлення у психологічній науці зумовили актуальність і вибір теми статті.

Мета статті. Головною метою цієї роботи визначено розвиток творчої легкості старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор з урахуванням показників творчої легкості за жанром, віковими особливостями, методичним супроводом та психологічними умовами під час проведення розвивальної програми.

Виклад основного матеріалу. Ефективним засобом удосконалення сучасної системи освіти є її комплексна інформатизація та комп'ютеризація. Модернізувати зміст дошкільної освіти – означає вдосконалити його, змінивши відповідно до вимог часу, не зачіпаючи основ, сталих і таких, що виправдали себе, положень, збагативши їх новими, прогресивними ідеями.

Психологічними умовами застосування комп'ютерних ігор у процесі розвитку творчої легкості дошкільника є:

розвиток саморегуляції поведінки дошкільника під час занять комп'ютерними іграми, поміркованого та зваженого ставлення до комп'ютера як до технічного пристрою;

вироблення та дотримання системи правил роботи за комп'ютером;

дотримання правил поведінки під час комп'ютерних ігор;

вироблення звички здійснювати релаксацію (у перервах та після гри).

Програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор спрямована на розвиток творчих здібностей за критеріями, а саме: творчої легкості (розвиток здатності до всебічного розгляду предмету, здатності враховувати при прийнятті рішень різні фактори, здатності до легкого засвоєння нового матеріалу, здатності до швидкого та вільного переключення думок, здатності до легкого вирішення проблемних завдань). У цій статті наведено фрагмент розвивальної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, а саме – творчої легкості.

Підбір комп'ютерних ігор відбувався відповідно до показників творчої легкості. Так на розвиток творчої легкості нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – циклічні. Цей жанр характеризується лінійністю сюжету, плавним ускладненням рівнів, короткотривалістю за часом та інтенсивністю ігрового процесу. Зазвичай головною метою є проходження рівня за максимального короткого проміжку часу, збір всіх бонусів на рівні та отримання максимальної кількості балів. Під час гри у комп'ютерні ігри жанру циклічні дитина навчиться всебічно розглядати предмет за рахунок швидкого плину часу та динаміки гри.

Під час проведення розвивальної програми з розвитку творчої легкості старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор на базі дошкільних навчальних закладів або у домашніх умовах рекомендуємо для батьків та працівників дошкільних навчальних закладів дотримуватися таких правил (фрагмент):

1. Перед тим як розпочати роботу з розвитку творчої легкості старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор необхідно попередньо з нею ознайомитися.

2. Не рекомендується проводити заняття з кількістю дітей більшою ніж зазначено (тобто 10–15 дітей) та віком молодшим від визначеного програмою (а саме 5 років).

3. Не рекомендуємо для батьків та працівників дошкільних навчальних закладів проводити гру у комп'ютерні ігри, тривалість якого перевищує 15 хвилин.

Організація та проведення розвивальної програми:

1. Ознайомлення батьків з розвивальною програмою.

2. Кількість учасників заняття (10–15 дітей), вік – від 5 до 6 років.

3. Часова тривалість гри у комп'ютерні ігри – 15 хвилин.

4. Регулярність проведення розвивальних занять – 3 заняття в тиждень протягом шести місяців.

5. Загальна кількість розвивальних занять – 6.

6. Ознайомлення дітей з правилами роботи.

7. Технічне забезпечення: комп'ютерні ігри, комп'ютери, ноутбук, проектор.

План залучення комп'ютерних ігор у розвивальну програму відповідно до критеріїв творчих здібностей:

За результатами проведення констатувального експерименту було визначено інтенсивність занять відповідно до розвитку творчих здібностей за визначеними у нашому дисертаційному дослідженні. Так було встановлено, що найкраще у дітей була розвинена творча легкість, а найгірше була розвинена творча гнучкість. Нами було заплановано проведення 72 розвивальних занять та використано 24 комп'ютерні гри. Виходячи з кількісного показника констатувального експерименту нами було прийняте рішення відносно ігрового навантаження. Так на розвиток творчої легкості було відведено 6 занять.

Загальна структура розвивальних занять для розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор:

Ритуал вітання

Пояснення суті гри (змісту)

Вступне слово з пригадуванням попереднього заняття

Гра

Під час гри необхідно спостерігати за психологічним станом дитини. У разі заглиблення, емоційної нестабільності (нервування, поглинання) гра припиняється у всій групі та проводиться релаксація.

Релаксація

Ритуал прощання.

Гра. Пригоди Соніка 2 / Sonic Adventure 2 (рис. 1-2)



Рис. 1–2. Ілюстрації до гри “Пригоди Соніка 2”

Вид: за метою гри – розвиток творчої легкості; за жанром гри – циклічна.

Завдання гри: активізувати в дітей вміння легко оцінювати ситуацію, в яку їх ставить ігровий рівень, навчити дітей приймати рішення враховуючи різноманітні сюжетні обставини; активізувати вміння асоціювання пройденого шляху з винагородою; навчити використовувати навички попереднього досвіду.

Опис змісту: Пригоди Соніка 2 – це гра жанру циклічна. За сюжетною лінією на рівнях потрібно збирати кільця для захисту героя від загибелі і отримання додаткових життів. Крім того, можна знайти спеціальні капсули з різними бонусами, які дають додаткові можливості персонажу, наприклад, енергетичний щит, який притягує кільця і захищає від електричних атак. Гравець може повертати віртуальну камеру, щоб знайти потрібні персонажам предмети або оглянути рівень для проходження.

Ускладнення або варіант: в змісті ускладнення передбачено, урахування більш складних факторів дії головного персонажа, що зумовлює необхідність прийняття дітьми нових рішень.

Запитання у ході гри:

Вправа на релаксацію „Квітка” (за Г.М. Нижик)

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Хід проведення. Діти стають у коло, присідають, обхопивши руками коліна, психолог пропонує слухати його розповідь і повторювати за ним рухи: „Ми знаходимося на березі озера, біля збудованого нами селища. Теплий промінь сонця упав на землю і зігрів у ній зернятко. Із насінини виріс паросток. (Повільно піднімаємося, руки опущені.) А з паростка розпустила свої пелюстки чудова квітка. (Підняти руки вгору.) Ніжить квітка на сонці, підставляє йому кожну свою пелюсточку, повертає свою голівочку за сонечком. (Підняти голову догори, посміхнутися і повільно повернутися навколо себе із піднятими руками).

Психолог. А хто тепер буде водієм і привезе нас назад у садочок?.. Наше заняття завершується, але наступного разу на нас чекають нові мандрівки і нові пригоди. До побачення.

Контрольні запитання для розвитку творчої легкості:

1. Який звір Сонік? (на розвиток здатності до всебічного розгляду предмету)

2. Щоб пройти рівень, що треба робити Соніку? (на розвиток здатності до урахування при прийнятті рішень різних факторів)

3. Коли Сонік збирає необхідну кількість монеток та оминає всі перешкоди, що відбувається? (на розвиток швидкого переключання думок)

Спостереження: За нашими спостереженнями найкраще проявила творчу легкість під час гри Леся Т. Дівчина на протязі трьох занять оцінювала ситуації, які надавав їй рівень. Легко оминала перешкоди та переходила на наступний рівень. За час гри, Леся Т. змогла пройти 6 рівнів. Це найбільша кількість рівнів у експериментальній групі.

Для Діми Д. даний тип ігор виявився складним. Діма постійно зіштовхувався з перешкодами на шляху головного героя. Це відбувалося за рахунок того, що Дімі було дуже важко зорієнтуватися на оцінці наступних перешкод, вирішити куди краще пересунути ігрового персонажа та оминати її. Також Діма не намагався збирати

монетки, хоча під час вступної бесіди та пояснення основної ідеї гри, нами було дане розпорядження щодо цілей та мети гри. За результатами роботи, по завершенню третього заняття Діма Д. зміг пройти лише один рівень.

Висновки і пропозиції. В умовах психолого-педагогічного супроводу розвитку творчої легкості старших дошкільників є особливості, які направлені на створення сприятливих умов для збереження психічної рівноваги старших дошкільників та розвитку творчої легкості під час впровадження комп'ютерних ігор у програму дошкільних навчальних закладів. Тому під час проведення розвивальних занять спрямованих на розвиток творчої легкості старших дошкільників важливо чітко дотримуватись інструкцій проведення цих занять, спонукати до усвідомлення та аналізу зробленої роботи, поведінки.

У процесі розвивальної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор досягнуто позитивної динаміки розвитку компонентів творчих здібностей в експериментальних та контрольних групах, що засвідчує якісна зміна значущих характеристик творчих здібностей. На основі контрольного етапу експерименту були отримані кількісні дані, що підтверджують ефективність розвивальної програми направленої на розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Ефективний розвиток творчих здібностей старших дошкільників залежить від створення батьками та працівників дошкільних навчальних закладів умов, сприятливих позитивному сприйманню комп'ютерної гри для розвитку творчих здібностей, в яких дитина отримує всебічну підтримку та настанови для засвоєння отриманої інформації під час гри у комп'ютерній грі.

Узагальнюючи вищесказане, зазначимо, що розвиток творчих здібностей є процесом тривалим, складним і з притаманним йому закономірностями і тенденціями їх подальшого розвитку.

Список літератури:

1. Ашеро́в А.Т. Методы и средства эргономического проектирования компьютерных технологий обработки информации в дискретных информационно-производственных эрготехнических системах : дис. докт. техн. наук : 05.02.20 / Ашеро́в А.Т. – Харьков, 1992. – 460 с.
2. Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю : тематичний збірник праць / упоряд.: А.А. Волосюк; за заг. редакцією Л.А. Шишолік. – Рівне: РОШПО, 2015. – 85 с.
3. Гершунский Б.С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы / Гершунский Б.С. – М.: Педагогика, 1987. – С. 264. – Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=88233>.
4. Глушков В.М. Основы безбумажной информатики. Изд. 2-е, испр. – М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1987. – 552 с.
5. Довгялло А.М. Диалог пользователя и ЭВМ. Основы проектирования и реализации / А.М. Довгялло. – 1981. – 232 с.
6. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения: (Педагогическая наука – реформы школы) / Е.И. Машбиц. – М.: Педагогика, 1988. – 192 с.
7. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр “Академия”, 2010. – 368 с.
8. Поніманська Т. Умови застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі дошкільних навчальних закладів / Т. Поніманська, Т. Павлюк // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. – 2014. – Вип. 32. – С. 90–95. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_32_17.
9. Солсо Р.Л., Маклин К. Экспериментальная психология / Р.Л. Солсо, К. Маклин. – СПб.: Прайм-Еврознак. 2006 г. – 480 с.
10. <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>.

Андрощук О.В.

Национальный педагогический университет
имени М.П. Драгоманова

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ЛЕГКОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (ФРАГМЕНТ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ)

Аннотация

Исследованы теоретические вопросы развития творческой легкости в процессе компьютерных игр. Приведены рекомендации по ведению и организации процесса развития творческой легкости в процессе компьютерных игр. Исследованы и приведены психологические условия развития творческой легкости в процессе компьютерных игр. Приведен фрагмент развивающей программы по развитию творческой легкости старших дошкольников в процессе компьютерных игр. Установлено влияние компьютерных игр на развитие творческой легкости.

Ключевые слова: старший дошкольник, компьютерные игры, творческая легкость, развитие, рекомендации, психологические условия развития.

Androshchuk O.V.

National Pedagogical Dragomanov University

DEVELOPMENT OF CREATIVE EASILITY OF SENIOR PREDICTORS IN THE PROCESS OF COMPUTER GAMES (FRAGMENT OF DEVELOPMENT PROGRAM)

Summary

Theoretical issues of development of creative ease in the process of computer games are researched. The recommendations for conducting and organizing the process of development of creative ease in the process of computer games are given. The psychological conditions of development of creative ease in the process of computer games are investigated and presented. The fragment of the developmental program for the development of creative ease of senior preschool children in the process of computer games is given. The influence of computer games on the development of creative ease is established.

Keywords: senior preschooler, computer games, creative ease, development, recommendations, psychological conditions of development.