

**Бойко Володимир,**  
*студент 4 курсу*  
*відділення дошкільної і початкової освіти*  
*Науковий керівник: Білошкурський В. В.,*  
*викладач I кваліфікаційної категорії*  
*Комунальний вищий навчальний заклад*  
*«Уманський гуманітарно-педагогічний коледж ім. Т.Г. Шевченка»*

## **ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ФОРМУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ У ДІТЕЙ**

Створення і використання в освітньому процесі навчальних комп'ютерних програм, які спрямовані на гармонійний розвиток особистості – одна із актуальних проблем сьогодення, якою зацікавлені вітчизняні та зарубіжні педагоги. Універсальність комп'ютерних засобів визначає тим, що вони можуть бути застосовані не тільки як практичний посібник на уроках інформатики, а й як засіб розширення можливостей освітнього процесу всіх навчальних закладів від дитячого садка до середньої школи і вузу.

Враховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з ним тенденції в освіті, педагоги зацікавлені проблемою розробки якісних навчальних комп'ютерних програм, що мають забезпечувати необхідні принципи та підходи для того, щоб дати можливість педагогам і батькам з оптимальним результатом використовувати дидактичні можливості комп'ютерних програмних засобів.

Слід зазначити, що необхідно чітко диференціювати навчально-ігрові програми від власне комп'ютерних ігор. Відомий вчений Л. С. Виготський вважав, що дитяча гра народжується з протиріччя: дитина намагається діяти як дорослий, але не може в силу своїх вікових особливостей, тобто, граючи, вона відпрацьовує ситуації дорослого життя. Крім того, що комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, універсальної іграшки, він здатний імітувати різноманітні ігри, є для дитини партнером, що може реагувати на

його дії та запити, яких їй так часто не вистачає.

Комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі традиційні форми ігор і занять, природним шляхом залучають дошкільників до набуття початкових навичок роботи з інформаційними технологіями, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони органічно включені у гру.

Під грою розуміється такий вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами і спрямовані на досягнення мети. Гравцем виступає людина або група людей. Поняття навчальної комп'ютерної гри можна визначити, як такий програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети у ігровій формі. Особливістю комп'ютерних ігор є те, що в якості одного з гравців виступає комп'ютерна програма. Мета у навчальній грі має подвійний зміст: ігровий – одержання дитиною винагороди; навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами.

Головне питання, що хвилює вчених, педагогів і батьків, – це наскільки корисні для дитини комп'ютерні ігри, які можуть бути наслідки захоплення цими іграми. Останнім часом з'явилося нове покоління комп'ютерних ігор, розроблених спільно програмістами, педагогами і психологами, що враховують вікові особливості дітей, закономірності їх розвитку, виховання і навчання. Так, комп'ютерні ігри-заняття звичайно складаються з пояснення (визначені установки на гру), гри на комп'ютері (основна частина), аналізу гри, оцінки самих результатів і способів їхнього досягнення, зняття напруги (заклучна частина). Згідно до ергономічних вимог тривалість завдань комп'ютерних ігор не повинна перебільшувати 10-15 хвилин, – це максимальний час, протягом якого діти можуть концентрувати увагу. Як показують педагогічні спостереження, при

збільшенні тривалості гри можуть виявлятися ознаки стомлення, у результаті чого діти починають робити помилки, яких не було на початку гри.

Серед навчальних комп'ютерних ігор можна виділити наступні:

- Гра «У країні Логіки» – всі розвиваючі завдання цієї гри спрямовані на розвиток логічного мислення, просторових уявлень, пам'яті та уваги.

- «Ігри на розвиток зв'язного мовлення» – кожне завдання гри являє собою серію сюжетних малюнків ,порядок яких сплутаний . Дитина повинна вистроїти з малюнків правильний ряд і розповісти ,як розвивались події.

«Математичні ігри – тренажери»: «Додавання і віднімання», «Таблиця множення», «Усний рахунок». Тренажери усного рахунку допомагають учням отримати важливі обчислювальні навички.

### **Список використаної літератури:**

1. Інформатика початкових класів. Комп'ютерні ігри [Електронний ресурс] – режим доступу до файлу: <https://sites.google.com/site/informatikapocatkovihklasiv/komputerni-igri>.

2. Комп'ютерні ігри як засіб формування комунікативних навичок молодших школярів [Електронний ресурс] – режим доступу до файлу: [http://www.yrok.net.ua/load/dovidnik\\_vchitelja/ikt\\_metodika/komp\\_juterni\\_igri\\_jak\\_zasib\\_formuvannja\\_komunikativnikh\\_navichok\\_molodshikh\\_shkoljariv/149-1-0-6588](http://www.yrok.net.ua/load/dovidnik_vchitelja/ikt_metodika/komp_juterni_igri_jak_zasib_formuvannja_komunikativnikh_navichok_molodshikh_shkoljariv/149-1-0-6588).