

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ



ВІСНИК

**КИЇВСЬКОГО МІЖНАРОДНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ**

**СЕРІЯ: ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ
ПСИХОЛОГІЧНІ НАУКИ**

Випуск I

Київ - 2002

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ВІСНИК

**КИЇВСЬКОГО МІЖНАРОДНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ**

**СЕРІЯ: ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ
ПСИХОЛОГІЧНІ НАУКИ**

Випуск I

Київ “Правові джерела” 2002

Вісник. Збірник наукових статей Київського міжнародного університету. Серія:
Педагогічні науки. Психологічні науки. Випуск 1. — К.: Правові джерела, 2002. — 293с.

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ

Головний редактор:	М.С.Корольчук доктор психологічних наук, професор
Заступник головного редактора:	Л.В.Артемова доктор педагогічних наук, професор
Відповідальний секретар:	Н.П.Пророченко

Члени редколегії:

Боришевський М.Й. – член-кореспондент АПН України
Бурлачук Л.Ф. – доктор психологічних наук, професор, член-кореспондент АПН України,
Волощук І.С. – доктор педагогічних наук,
Дьомін А.І. – доктор педагогічних наук, професор,
Євтух М.Б. – академік АПН України,
Клименко В.В. – доктор психологічних наук, професор,
Лузик Е.В. – доктор педагогічних наук, професор,
Олійник П.М. – доктор педагогічних наук, професор,
Плахотник О.В. – доктор педагогічних наук,
Семашко О.М. – доктор філософських наук, професор,
Сидоренко В.К. – доктор педагогічних наук, професор,
Скрипченко О.В. – доктор психологічних наук, професор,
Татенко В.О. – доктор психологічних наук, професор,
Титаренко Т.М. – доктор психологічних наук, професор,
Ющук І.П. – кандидат філологічних наук, професор.

ISBN 966 – 95605 – 6 – X

Вісник Київського міжнародного університету присвячено актуальним проблемам педагогіки та психології. Висвітлено результати теоретичних та експериментальних досліджень викладачів, аспірантів, магістрантів, співпошукачів.

Розділ “Психологія” присвячено проблемам витоків психологічних досліджень в Україні, когнітивного та емоційного розвитку особистості на різних вікових етапах – дошкільня, підлітки, юнацтво, дорослі.

Розділ “Педагогіка” висвітлює проблеми всебічного виховання молодого покоління в умовах різних соціальних інституцій – сім’ї, дошкільньому навчальному закладі, школі, вищому учбовому закладі з орієнтацією на національні та загальнолюдські цінності.

В розділі “Соціальна педагогіка” відображено освітню роль жінки-матері та проблеми гендерної рівності чоловіків та жінок.

ISBN 966 – 95605 – 6 – X

Рекомендовано Вченою радою
КиМУ 2 березня 2002 р.

© Редакційна колегія, 2002

© Київський міжнародний університет, 2002

В статье рассматриваются основы методики подготовки магистрантов, пути формирования и развития интеллектуальных умений, акцентируется внимание на пробуждении их активности и инициативности. Организация познавательной деятельности осуществляется на основе сотрудничества.

Ключевые слова: обучение, развитие, познавательная деятельность, сотрудничество, интерактивные приемы обучения, личностно ориентированное обучение, самостоятельная поисковая деятельность.

Н.М.Голота (м.Київ)

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПІДГОТОВЦІ МАГІСТРІВ ДОШКІЛЬНОГО ПРОФІЛЮ

У статті розкрито специфічні особливості комп'ютерних ігор, необхідність запровадження комп'ютерно-ігрового комплексу в практику роботи сучасних дошкільних закладів. З'ясовано організаційні та методичні аспекти проведення комп'ютерних ігор під час підготовки магістрів дошкільного профілю.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, комп'ютерно-ігровий комплекс, навчальні програми, розвивальні програми.

Використання комп'ютерів у загальноосвітніх школах і навіть у дошкільних закладах вже є звичайним явищем. Комп'ютер є ефективним засобом навчання, що полегшує засвоєння знань із різних предметів, робить процес навчання живим і цікавим. Здатність комп'ютера відтворювати інформацію у вигляді тексту, графічного зображення, звуків мови, відео, запам'ятовувати та з великою швидкістю опрацьовувати результати дозволяє спеціалістам створювати для дітей нові засоби діяльності, які принципово відрізняються від усіх теперішніх ігор та іграшок. Дослідження американського соціолога Ш.Тейт свідчать, що спілкування дітей із комп'ютером створює безліч можливостей для розвитку внутрішнього світу дитини, стимулює її уяву, сприяє появі таких порівнянь і аналогій, які інакше не могли виникнути. Тому ефективність застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі залежить насамперед від компетентності педагогів.

Ряд досліджень (С.Л.Новосьолова, Л.О.Парамонова, К.В.Зворигіна, Ю.М.Горвіц, Л.Д.Чайнова, Г.П.Петку та ін.) свідчать про те, що саме в дошкільному дитинстві має бути покладено початок безперервного процесу інформатизації та комп'ютеризації освіти. С.Л.Новосьолова визначила завдання й систему організації комп'ютерно-ігрового комплексу (КІК), обґрунтувала можливість включення комп'ютера в сферу гри – провідної діяльності дитини дошкільного віку; розроблено ергономічні, психолого-фізіологічні та педагогічні принципи створення комп'ютерних програм для дошкільників (Л.Д.Чайнова, В.М.Бондаровська, Ю.М.Горвіц, К.В.Зворигіна та ін.); розроблено санітарно-гігієнічні норми й правила використання нових інформаційних технологій у дошкільних закладах (Л.А.Леонова, А.А.Бірюкович).

Більшість американських експертів дошкільного виховання впевнені в можливості “еволюційного” методу навчання малюків. Цей метод, заснований значною мірою на дослідженнях швейцарського психолога Жана Піаже, передбачає, що діти “формуєть свої власні знання”, коли вони перебувають у такому середовищі, де мають достатні можливості вивчати нові для них предмети, маніпулювати ними й розв’язувати проблеми. Прихильники еволюційного підходу впевнені, що діти засвоюють нові поняття й навички тоді, коли вони до цього готові.

Сьогодні поширені різноманітні комп'ютерні ігри – від найпростіших до досить складних, від суто розважальних до таких, що містять значний пізнавальний компонент.

Комп'ютерні ігри, які застосовуються в сучасній дошкільній педагогіці, дозволяють поєднувати комп'ютерні ігри з традиційними іграми та заняттями дошкільників (С.Л. Новосьолова та ін.).

Комп'ютерні ігри специфічні, що дозволяє розглядати їх як особливий засіб розвитку творчості дітей. На відміну від інших ігор і видів діяльності, вони дозволяють:

- побачити витвір своєї уяви та своєї гри;
- відтворити процес і динаміку творчості;
- реалізувати такі свої потенційні можливості, які в традиційних умовах не можуть проявитися (наприклад, через недостатню сформованість графічних, конструктивних умінь і навичок);
- впливати на мотиваційну сферу комплексно (одночасним використанням звуків, кольорів, рухів об'єктів, якими керує дитина);
- реалізувати принцип самоконтролю (що дозволяє дітям почувати себе вільно, не боятися робити помилки, давати неправильні відповіді, не відчувати дискомфорту);

- активно й самостійно керувати грою (що дає можливість дитині повірити у власні сили).

Все це викликає в дошкільнят підвищений інтерес до комп'ютерних ігор і дозволяє цілеспрямовано й ефективно стимулювати й активізувати можливості дитини в інтелектуальній і мотиваційно-емоційній сферах.

С.Пейперт зауважує, що комп'ютер – це лише інструмент, за допомогою якого навчання (учіння) може бути більш цікавим, швидким, простим, а отримані знання й навички – більш глибокими й узагальненими. Дитина, користуючись комп'ютером, не тільки опановує найсучаснішу техніку, але й відкриває для себе щось нове, досліджує навколишній світ, залучається до мистецтва інтелектуального моделювання.

Комп'ютерній грі властиві закономірності, притаманні ігровій діяльності дітей у цілому (ігрове завдання, що включає мотив, мету, способи та засоби його розв'язання).

Найважливішими умовами розвитку інтелектуальної активності в комп'ютерних іграх є комплексний метод керівництва грою (Р.В. Зворигіна) та індивідуальний підхід до дітей у процесі їх організації.

Комплексний метод керівництва грою передбачає природний зв'язок різних видів діяльності дітей, спонукає їх до пізнавальної активності, творчої постановки й виконання ігрових завдань поетапно й способами, що поступово ускладнюються. Він включає чотири взаємопов'язані компоненти:

- активне пізнання дітьми навколишнього світу;
- поетапне засвоєння ігрових способів і засобів розв'язання ігрових завдань;
- зміна предметно-знакового середовища на екрані монітора;
- активне спілкування дорослого з дитиною.

Творче начало в грі глибоко індивідуальне, а комп'ютер може виявити в ході гри індивідуальні особливості дитини, адаптуватися до її індивідуальних характеристик і підтримувати гру в зоні найближчого розвитку за рахунок варіативності змісту й ігрового матеріалу.

Однак самі по собі можливості комп'ютера не можуть забезпечити індивідуалізацію навчально-виховної роботи – необхідно розробити методику взаємодії дітей із комп'ютером і дорослим.

Лабораторний практикум “Комп'ютерні ігри в дошкільному закладі” викладаю магістрантам після того, як вони отримали основні відомості про комп'ютер, засвоїли характеристики найважливіших технічних засобів і програмових компонентів.

Головну увагу приділяю вивченню особливостей використання технічних можливостей комп'ютера як нового засобу діяльності дитини. Студенти засвоїли навички роботи з такими програмами, як:

- “Чарівний буквар”, у якій використано концепцію «читання через письмо». Головна ідея цієї програми – перетворити читання й письмо на захопливу гру з “живими” буквами, що вміють “розмовляти”.

Особливо цікавою виявилася робота студентів із такими програмами:

- “Вчимо англійську”, що передбачена для вивчення слів іноземною мовою. Ця програма фактично складається з двох підпрограм: для дітей і для педагогів (батьків). Відомо, що ігровий спосіб надзвичайно ефективний і для дітей, і для дорослих. Робота з такою програмою виявилася дуже корисною і для самих майбутніх вихователів.

- “Вчися малювати”, що знайомить малят із графічними навичками й дає знання з багатьох галузей: учить розпізнавати голоси тварин і птахів, звучання музичних інструментів, знайомить із прапорами й столицями різних країн і т.д. 9 із 15 різноманітних тем для вивчення, які пропонує програма, мають кілька рівнів складності.

Магістрантам важливо знати, що для проведення з дошкільниками ігор і занять з використанням комп'ютерних програм необхідне створення комп'ютерно-ігрового комплексу (КІК) – системи умов, які дозволяють поєднувати ігри й заняття на комп'ютерах із різноманітними звичайними іграми та заняттями. Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, входячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. З огляду на швидку втомлюваність дітей навчальні заняття необхідно чергувати з рухливими й дидактичними іграми, загартовувальними вправами, водними процедурами, театральними іграми тощо (Н.Т.Кириченко). Тривалість перебування дитини біля комп'ютера не повинна перевищувати 10-15 хв. Необхідно поступово, поетапно ускладнювати види роботи, послідовно переходячи від елементарних до більш складних занять. Комп'ютерні ігри-заняття звичайно складаються з пояснення (певні установки на гру); ігри на комп'ютері (основна частина); аналізу гри, оцінки самих результатів і способів їх досягнення.

Ми вважаємо за доцільне ознайомити магістрантів із найпоширенішими видами комп'ютерно-ігрових програм: діагностичними, навчальними, розвивальними.

Метою діагностичних програм є діагностика розумових здібностей, пам'яті, уваги тощо. Здебільшого їх застосовують спеціалісти для розв'язання спеціальних завдань.

Навчальні програми – це ігри, орієнтовані на навчання. Їх основна мета – закріплення й уточнення знань і уявлень про навколишній світ, розвиток орієнтування в просторі, вправління в читанні, конструюванні і т.п. Найбільш цікаві ігри ті, що мають певний сюжет, часто заснований на змісті знайомої казки. Процес тренування і запам'ятовування відбувається на фоні захопливої ситуації з елементами гри та супроводжується гарною графікою і звуковими ефектами.

Розвивальні комп'ютерні ігри – спеціальна категорія ігор. Їх зміст полягає в реалізації ігрових розвивальних інструментальних завдань класом вище, ніж традиційні лабіринтні завдання чи завдання вибору, що, як зауважує Г.П.Петку, суттєво визначає перспективи застосування комп'ютерно-ігрового комплексу в системі дошкільного виховання. Американська дослідниця Дж.Солпітер визначила основні якості, властиві розвивальній програмі:

- дослідницький характер. Ця програма не потребує правильних чи неправильних відповідей, а просто дозволяє дитині брати участь у дослідженнях і робити для себе відкриття;

- легкість для самостійних занять дитини. Вона не потребує вміння читати, дає дитині прості для розуміння вказівки й пов'язана з використанням обмеженого числа клавіш. Крім того, вона передбачає використання миші, клавіатури чи іншого пристрою входу – щоб дитина могла вибрати те, що для неї простіше;

- розвиток широкого спектру навичок і уявлень. Програма дозволяє оперувати не тільки з цифрами, буквами, кольорами й фігурами, що звичайно вважається достатнім для дошкільників. Додатково (чи замість цього) вона спонукає дітей займатися класифікацією, експериментувати методом спроб і помилок, думати й творити;

- високий технічний рівень. Програма діє на різні органи чуття дитини, пропонуючи їй привабливу графіку, “живі” зображення, які швидко змінюються, чудові звукові ефекти;

- відповідність віку. Програма не передбачає в дитини формування навичок, до яких вона ще не готова. Образи та приклади, що використовуються в програмі, взято з реального життя, або вони просто зрозумілі маленькій дитині (тобто відповідають її життєвому досвіду);

- захопливий характер. Така програма стимулює уяву дитини, може мати вигляд фантастичної гри й повинна приносити задоволення, що зумовлено самою діяльністю дитини, а не тими зовнішніми заохоченнями, які вона отримує в результаті успішних дій;

- характер стимулу. Користуючись такою програмою, дитина відчуває успіх, це сприяє розвитку в неї почуття власної гідності.

Сучасні інтерактивні програми дозволяють дитині “гортати сторінки”, переміщувати об’єкти по екрану, “натискувати” на будь-яке слово й у відповідь чути, як воно вимовляється, бачити й чути, як “оживають” окремі фігури й приймати рішення, що визначають розвиток сюжету, фінал цієї історії.

Оволодіння комп’ютером як засобом діяльності відбувається в дитини в процесі спілкування з вихователем. Важливе значення має і спілкування дітей у процесі засвоєння комп’ютерної ігрової програми. Все це ставить перед педагогом завдання пошуку як оптимального змісту самих комп’ютерних програм, що відповідають інтересам дітей, так і методу, що дозволяє дітям повноцінно застосувати новий засіб у своїй діяльності.

Таким чином, комп’ютер може “підказати” вихователеві необхідний темп роботи, складність матеріалу, характер додаткової роботи і т.д.

Ми намагалися навчити магістрантів бути партнерами під час гри. У тих випадках, коли дитина не зможе самотійно здолати труднощі, слід підібрати той її тип, який сприяв би правильному виконанню завдання.

В практичній роботі було детально розглянуто способи послідовного представлення дітям комп’ютерних ігор на заняттях із різних видів діяльності: розвитку елементів логічного мислення, ознайомлення з просторовими відношеннями, навчання грамоти, малювання, розвитку елементарних математичних уявлень і т.п.

У процесі навчання магістранти стикалися з питаннями, на які немає однозначних відповідей. Пошук оригінальних шляхів розв’язання тих чи інших проблем сприяв удосконаленню професійної майстерності майбутніх педагогів, їх творчому розвитку, вихованню відповідальності, впевненості в своїх можливостях.

Література

1. Артемова Л.В. Програма та інноваційні методи вивчення курсу «Методика викладання дошкільної педагогіки» для підготовки магістрів спеціальності «Дошкільна педагогіка» 8.010101 – магістр педагогічної освіти. – К., 2001 – 41 с.
2. Земке Рон і Сьюзен. Вчитися ніколи не пізно? – У зб.: Навчання дорослих (інтерактивні методи викладання). – Львів, 1998. – С.1.

The article reveals specific peculiarities of computer games the necessity to implement the computer-game complex info the work of preschool establishments. It focuses on the organizational methodical aspects of computer games while training master's students preschool profile.

Key words: computer games, computer-games complex, education programs, developing programs.

В статье раскрываются специфические особенности компьютерных игр, необходимость внедрения компьютерно-игрового комплекса в практику работы современных дошкольных учреждений. Раскрываются организационные и методические аспекты проведения компьютерных игр в подготовке магистрантов дошкольного профиля.

Ключевые слова: компьютерные игры, компьютерно-игровой комплекс, обучающие программы, развивающие программы.

Л.П.Загородня (м.Глухів)

СТРУКТУРА ТА МОДЕЛЬ ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНІКИ МАЙБУТНЬОГО ВИХОВАТЕЛЯ В ПРОЦЕСІ ЙОГО ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ

Статтю присвячено проблемі формування основ педагогічної техніки майбутніх фахівців дошкільного виховання як важливої складової їх професійної майстерності. У ній представлено структуру педагогічної техніки вихователя дошкільного закладу та модель її поетапного формування в студентів дошкільного факультету із застосуванням адекватних меті та завданням навчання форм і методів. Чільне місце серед різноманітних методів навчання відведено інтерактивним. Подано методичні рекомендації для викладачів вищих навчальних закладів щодо формування основ педагогічної техніки в майбутніх фахівців дошкільного виховання. Визначено важливі аспекти проблеми, які потребують подальшого вивчення.

Ключові слова: педагогічна техніка вихователя дошкільного закладу, інтерактивні методи навчання, модель формування основ педагогічної техніки, професійна майстерність.

Перехід дошкільної освіти до особистісно-орієнтованої моделі вимагає переосмислення змісту, критеріїв оцінювання ефективності освітньої діяльності, орієнтації педагога на визнання пріоритету виховання у формуванні особистості дитини дошкільного віку. Тому важливого значення набуває проблема підготовки педагогічних кадрів у галузі дошкільного виховання.

Сучасному педагогові дошкільного закладу необхідно змінити позицію на суб'єкт-суб'єкту в навчально-виховному процесі стосовно вихованця. Для успішної реалізації професійних функцій вихователіві потрібні: ґрунтовні різноманітні знання, розвинені педагогічні здібності, досконалі професійні вміння, спрямованість на дитину як особистість і