

## Список використаних джерел

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція). Наук. кер. А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф., д-р пед. наук.-Київ, Видавництво, 2021. С. 15-18
2. Богоявленська Д. Б. Інтелектуальна активність як проблема творчості. Київ, 2011. с.20-25.
3. Бурмистров І. В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. І. В. Бурмистров, Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмельов. Психологія. Київ, 2000. № 3. С. 27–39.
4. Виготський Л. С. Уява і творчість у дитячому віці. Київ, 1991. с 93.

*Швая Марина Петрівна,  
студентка магістратури спец.012 «Дошкільна освіта»  
Науковий керівник – к. пед. н., доц. Борова В. Є.  
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний  
університет імені акад. С. Дем'янчука»*

## СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПРАКТИЦІ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

На сьогоднішній день існують три підходи до застосування комп'ютера в дошкільних установах, а саме:

1. формування у дітей перших навичок роботи з ним;
2. застосування комп'ютера як засобу навчання (читання, письмо, математика тощо);
3. використання комп'ютера як засобу, що впливає на розвиток пізнавальних процесів дитини: (мислення, уява, пам'ять, мова) [3].

Мультимедіа є новою інформативною технологією, тобто сукупністю прийомів, методів, способів продукування, обробки, зберігання, передавання аудіовізуальної інформації, заснованою на використанні компакт-дисків. [2].

Отже, мультимедіа є одним з видів креативних технологій, і розглядається як інформаційна система, заснована на використанні різних форм інформації – текстів, графіки, звуку, відеоінформації.

Наразі спостерігається тенденція до більш широкого використання комп'ютерних технологій для навчання та розвитку дітей дошкільного віку. При цьому велику увагу слід приділити проектуванню інтерфейсів, створенню інтегрованого розвиваючого предметного середовища, де ІКТ найбільш природно поєднується з іншими дидактичними засобами та методами.

Комп'ютерні ігри та їх використання в освітньому процесі в закладах дошкільної освіти спрямовані на гармонійний розвиток уяви – однієї із актуальних проблем сьогодення, якою зацікавлені вітчизняні та зарубіжні педагоги. Враховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з ним тенденції в освіті, педагоги зацікавлені проблемою розробки якісних навчальних комп'ютерних ігор, 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.

Комп'ютерні навчальні програми розробляються за допомогою технології мультимедіа, що виникли на початку 90-х рр. ХХ ст. на стику багатьох галузей знань. Сьогодні все більшого поширення набувають мультимедійні програми, або мультимедійні навчальні комплекси (МНК). Зарубіжні дослідники не дотримуються однозначної дефініції мультимедіа. Так, на думку Д. Гаескі, мультимедіа – це такі інтерактивні комунікаційні системи, що запускаються комп'ютером і здатні створювати, зберігати, передавати і відтворювати відео- (текстову, графічну) та аудіо-інформацію.

Вчені зробили висновки, що використання інформаційних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів.

Фахівці з Великобританії, що працюють за проектом освітніх програм Teachers Investigating Educational Multimedia, провели дослідження, спостерігаючи процес навчання і розвиток більш як

700 дітей, на заняттях з використанням ІКТ і виявили, що комп'ютерні ігри можуть потужно сприяти розвитку уяви, так і інших видів мислення. Це стосується, насамперед, ігор, де потрібно будувати міста і створювати співтовариства людей, як, наприклад, в іграх SimCity, Championship Manager чи RollerCoaster Tycoon. У змістовній частині гри конструюються конфліктні ситуації, що розраховані на певну вікову групу, де учасники цього процесу повинні не тільки досягти конкретної позитивної результативності на рівні особистих навчальних цілей, але й своїми успіхами опосередковано впливати на інших дітей, що діють в аналогічних ситуаціях. Крім набуття комунікативних навичок, набуття початкових знань зі світу точних наук. Тут вирішується головне завдання – кожним учасником розв'язується проблема суперечностей раціональної стратегії поведінки й здійснення оцінки спроектованих результатів, таким чином створюється фундамент для розвитку логічного мислення. У спільних іграх, де діти грають парами чи невеликими групами, також розвиваються навички спілкування й уміння вирішувати проблеми. Крім того, удосконалюються навички читання й усної лічби, підвищується грамотність дошкільника[1].

Окрім набуття комунікативних навичок, набуття початкових знань зі світу точних наук, тут вирішується головне завдання – кожним учасником розв'язується проблема суперечностей раціональної стратегії поведінки й здійснення оцінки спроектованих результатів, таким чином створюється фундамент для розвитку логічного мислення. У спільних іграх, де діти грають парами чи невеликими групами, також розвиваються навички спілкування й уміння вирішувати проблеми. Крім того, удосконалюються навички читання й усної лічби, підвищується грамотність дошкільника.

Обов'язкова вимога до комп'ютерних ігор це активна участь дітей в грі. Вихователь нічого не повинен робити у комп'ютерних іграх за дитину, вихователю потрібно лише допомогти. Розвиток має відбуватися у невимушеній, ігровій формі та бути непомітним. Необхідно створювати умови для комп'ютерних ігор: підбирати відповідні комп'ютерні ігри, короткі мультфільми. Продумувати, кожену гру, щоб діти могли вільно користуватися іграми від

найлегшої гри до найскладнішої; забезпечити комп'ютерний кабінет усіма умовами: правильно розташоване освітлення, зручне робоче місце, зручні стільці.

Можна зробити такий висновок, 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.

### **Список використаних джерел**

1. Венгер Н. Ю. Шлях до розвитку творчості . Дошкільне виховання. Харків, 1982. № 11. С. 32-38.
2. Грамолин В. В. Навчальні комп'ютерні ігри. Інформатика та освіта. . Київ, 1994. № 4. С. 34.
3. Гриневич Л. Медіаграмотність -це необхідне вміння для сучасної особистості. Київ, 2018. С. 34-38.
4. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: Посібник навчальний. Київ, 2012. С.55-58. 9.Дьяченко О. М. Уява дошкільника: Посібник для педагогів дошк. установ. Київ, 2012. 96с.