

Лукашова Юлія

аспірант

Полтавський національний педагогічний університет ім. В. Г. Короленка

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ОЗНАЙОМЛЕННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ПРОФЕСІЯМИ

Ознайомлення дітей дошкільного віку з професіями є складовою частиною процесу формування у них цілісної картини світу, уявлень про соціальну дійсність, зв'язки та відношення. Засвоєння знань дошкільниками про професійну діяльність дорослих стимулює виникнення в них нового типу поведінки, що опосередкована уявленнями про трудові й суспільні функції людей, усвідомленням важливості трудової діяльності. Отримані в дошкільному віці уявлення й сформоване ціннісне ставлення до праці нададуть можливість дітям у дорослому житті приймати правильні професійні рішення.

Упровадження нових інформаційних технологій в освіту зумовило появу нового виду ігор – комп'ютерних дидактичних ігор. Особливістю комп'ютерної дидактичної гри, що відрізняє її від інших ігор на ПК, є наявність дидактичного завдання. Гра ставить за мету розвиток розумових та пізнавальних здібностей дитини, а навчальний матеріал подається у цікавій для дітей формі.

Використання комп'ютерних дидактичних ігор в процесі ознайомлення дітей з професіями сприяє розширенню знань та уявлень дітей про загальновідомі та нові професії, закріпленню вмінь співвідносити, класифікувати професії, знаряддя праці, результати трудової діяльності, місце роботи, стимулюванню появи інтересу до світу професій, вихованню поваги до праці інших.

Для створення дидактичних комп'ютерних ігор ми використовували сервіс LearningApps.org. Ресурс є конструктором для розробки різноманітних вправ для дітей дошкільного віку, надає можливість поступово ускладнювати завдання відповідно до віку дітей. Для створення комп'ютерних дидактичних

ігор ми поетапно заповнювали відповідні форми шаблонів, здійснювали підбір потрібних елементів. У сервісі LearningApps.org можна створювати такі завдання, як знаходження пари, класифікація, встановлення послідовності, складання пазлів чи колекції ігор на певну тематику. Відзначимо, що сервіс надає можливість грати в комп'ютерні дидактичні ігри не тільки в комп'ютерному класі ЗДО, а й вдома, адже ігри легко відтворюються на планшеті та телефоні.

За допомогою ресурсу LearningApps.org нами було розроблено комплекс комп'ютерних дидактичних ігор з ознайомлення дітей дошкільного віку з професіями. Створені ігри мають на меті поглибити уявлення дітей про світ професій та закріпити вивчений матеріал. Ігри передбачали поступове ускладнення завдань та розширення кількості вивчених професій від поширених (молодша, середня група) до тих, що з'явилися на новому ринку праці (старша група). Слід зазначити, що для виконання вправ необхідна допомога дорослого, який буде озвучувати завдання та підказки гри.

Дидактична комп'ютерна гра «Калейдоскоп професій (молодша група)». Комп'ютерна гра спрямована на закріплення у дітей молодшого дошкільного віку уявлень про професії найближчого оточення, знаряддя та місце їх праці, виховання поваги до трудової діяльності інших. Під час гри діти поглиблюють знання про професію лікаря, вихователя, продавця-касира, перукаря, фермера, кухара, будівельника, аптекаря, офіціанта, співвідносять представників професій із знаряддями та місцем їх праці (лікарня, дитячий садок, магазин, ферма, будівництво, аптека, кафе). Наявність великої кількості предметних картинок та незначна тривалість окремих вправ (3-5 хв.) робить гру доступною для дітей молодшого дошкільного віку.

Дидактична комп'ютерна гра «Калейдоскоп професій (середня група)». Гра спрямована на закріплення у дітей середнього дошкільного віку уявлень про поширені професії, знаряддя та місце їх праці, виховання поваги до трудової діяльності інших. Під час гри діти поглиблюють знання про працівників ферми, будівництва, кафе, театру, лікарні, співвідносять

представників професій із знаряддями, місцем та результатами їх праці. Закріплюють уявлення про професії пов'язані з транспортом, співвідносячи представника професії з необхідним видом транспорту. Тривалість однієї вправи не перевищує 5-7 хвилин.

Дидактична гра «Калейдоскоп професій (старша група)».

Комп'ютерна гра спрямована на поглиблення і закріплення у дітей старшого дошкільного віку уявлень про сучасні професії та ремесла, знаряддя, місце та результат їх праці, виховання поваги до трудової діяльності інших. Під час гри діти удосконалюють знання про працівників ферми, будівництва, кафе, театру, лікарні, банку, служби порятунку, салону краси, ІТ-сфери, співвідносять представників професій із знаряддями, місцем та результатами їх праці. Діти закріплюють уявлення про ремесла України співвідносячи представників професії (вишивальниця, гончар, швея, коваль, чоботар, різьбяр) з результатами їх праці. Поглиблюють знання про професії, що виникають на новому ринку праці – аніматор, піцейоло, іміджмейкер, event-менеджер, флорист, аеродизайнер, бариста, ландшафтний дизайнер, ІТ-спеціаліст, гример, копірайтер, іпполог, кредитний експерт, хостес та інші. Тривалість однієї вправи не перевищує 7-8 хвилин

Ігри розроблені так, щоб послідовність та кількість виконаних завдань вихователь підбирав відповідно до теми дня чи заняття та навантаження дітей. Вправи можуть бути використані як елемент заняття чи самостійна діяльність.

Незважаючи на значну відмінність між дидактичною та комп'ютерною дидактично грою, вони спрямовані на формування знань дітей про професійну діяльність дорослих в освітньому процесі ЗДО. Тому нами були висунуті принципи діяльності, яких має дотримуватися педагог:

- *системність* (знайомство дітей з професійною діяльністю дорослих повинно бути послідовним від професій близького оточення до нових. Тому слід комп'ютерні ігри з ознайомлення з професіями, що виникли на новому ринку праці використовувати в старшій групі);

- *реалістичність* (зображення, які використовуються в грі, мають бути наближені до реальності);

- *тривалість* (одна вправа комп'ютерної гри має тривати – 3-8 хв. (в залежності від віку дітей), завдання бути яскравими та цікавими, щоб утримати інтерес дітей);

- *зацікавлення дітей* (дітей до гри потрібно залучати за їх власним бажанням, а не нав'язувати її);

- *зрозумілість завдань* (зважаючи на те, що діти дошкільного віку ще не вміють читати, тому завдання і підказки має озвучувати дорослий);

- *гуманізм* (дитина має змогу повторювати гру доти, поки не знайде правильного рішення) [1, 7].

Застосування комп'ютер в освітньому процесі ЗДО значно підвищує пізнавальну активність дітей дошкільного віку. Саме тому, нами було розроблено контент дидактичних комп'ютерних ігор, які спрямовані на засвоєння знань дітей про професії та формування інтересу до професійної діяльності дорослих.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гнізділова О., Лукашова Ю. Використання дидактичних ігор у процесі профорієнтації дошкільників. Педагогічні науки. 2020. №75-76. С. 3-7.
2. Семчук С. І. «Комп'ютерні ігри та їх використання в педагогічному процесі ДНЗ», Педагогика. Актуальные научные исследования. Теория, практика, сб. науч. докл., Варшава, Польша: Изд-во: Sp.z.o.o. «Diamond trading tour», с. 6-13, 2015.