

## **СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНА РОБОТА З ДІТЬМИ В РІЗНИХ ІНСТИТУТАХ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ДОСВІДУ А. С. МАКАРЕНКА**

УДК 37.091.4Макаренко:004.946

**О. В. Бондар, О. М. Крутько**

### **РОЛЬ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ В ЖИТТІ ДИТИНИ КРІЗЬ ПРИЗМУ ІДЕЙ А. МАКАРЕНКА**

Важко переоцінити роль гри в дитинстві. Дитячий вік є початком засвоєння суспільного досвіду. Дитина розвивається під впливом виховання, вражень від оточуючого середовища, у неї з'являється інтерес до життя, до роботи дорослих. Гра – найбільш доступний провідний вид діяльності дитини. Ігрова діяльність є важливим компонентом інтелектуального, емоційного, морального та естетичного розвитку підростаючого покоління. Через гру дитина має можливість усвідомлювати себе як особистість, пізнавати та засвоювати соціально-культурні норми життя людини, реалізовувати творчі здібності, розвивати здатність до уяви, образного мислення.

Враховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з нею тенденції в освіті, особлива увага приділяється навчальним та розвивальним комп'ютерним іграм. Сучасне і майбутнє в житті народу завжди тісно пов'язані з його минулим. Не знаючи минулого, не можна створювати сучасне, а відтак – дивитися в майбутнє. І сьогодні при створенні та організації дитячих ігор, у тому числі й комп'ютерних, необхідно зважати на досвід попередників.

Проблемам гри приділяли увагу зарубіжні та вітчизняні науковці: Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Макаренко, С. Рубинштейн, В. Сухомлинський, К. Ушинський та ін. Дидактичні питання проблем комп'ютеризації й впровадження комп'ютерних ігор в освітній процес досліджували: В. Гершунський, М. Жалдак, С. Колесніков, О. Коршунова, Г. Ломаковська, В. Мадзігон, Е. Машбиць, Н. Морзе, Й. Ривкінд, Ф. Ривкінд тощо.

Мета статті – розглянути актуальність принципів А. Макаренка в організації дитячих ігор, роль навчальних та розвивальних комп'ютерних ігор у житті сучасної дитини, визначити їхню класифікацію та з'ясувати функції комп'ютерних ігор.

Гра відіграє значну роль не тільки в інтелектуальному розвитку дитини, а й, в цілому, в розвитку всіх її особистісних якостей. А. Макаренко зазначав, що яка дитина в грі, такою вона буде і в роботі, коли виросте [1, с. 251]. Беручи на себе в грі різні ролі, відтворюючи вчинки дорослих, дитина переймається їхніми почуттями й цілями,

співпереживає їм, а це означає, що у неї закладаються людські, соціальні емоції, започатковуються принципи моральності. У грі дитина отримує й досвід довільної поведінки – вчиться керувати собою, дотримуючись правил гри; стримує свої безпосередні бажання заради підтримки спільної гри з однолітками. Усі ці якості необхідні дитині в подальшому житті, і в першу чергу в школі, де вона повинна долучатися до великого колективу однолітків, контролювати свої дії при виконанні домашнього завдання. Цю думку підтверджують актуальні слова великого педагога А. Макаренка: виховання майбутнього діяча полягає в такій організації гри, коли в ній виховуються якості майбутнього фахівця та громадянина [1, с. 252].

А. Макаренко як вдумливий, люблячий дітей педагог велике місце у виховній роботі з дітьми різного віку відводив грі, оцінював кожную гру за її результатами. Він розумів гру не тільки як засіб підготовки дітей до життя й діяльності, але й як саме життя, як важливу діяльність дітей та прагнув того, щоб гра забезпечувала радість життя, прищеплювала дітям любов та інтерес до неї.

Багато в чому комп'ютерна гра схожа з традиційною, крім того комп'ютерні ігри не повинні замінювати традиційні, а повинні застосовуватися в поєднанні з ними. Комп'ютерна гра дозволяє розвинути у дитини логічне мислення, швидкість реакцій, здатність доводити все до логічного кінця, оскільки у комп'ютерній грі неможливий перехід на наступний рівень без завершення першого етапу гри. Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики.

Серед інших форм ігор комп'ютерні мають певні переваги: вони наочно демонструють рольові способи вирішення ігрових завдань. Комп'ютерна гра – це за своєю сутністю програма дій дитини, в якій всі завдання взаємопов'язані між собою. Комп'ютерна гра є комп'ютерною програмою або частиною комп'ютерної програми, яку призначено для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі, або сама виступає в якості партнера [2].

Комп'ютерна гра виконує наступні функції:

- *навчальна* функція – розвиток загальнонавчальних умінь і навичок, зокрема, пам'яті, уваги, сприйняття інформації різної модальності, розширення колообігу;
- *функція самовираження й самореалізації людини* – розвиток уяви, необхідної для створення нових світів, міфів, ситуацій, правил гри; можливість самореалізації та прояву творчих здібностей, задоволення особистісних прагнень, які важко здійснити в реальному житті;
- *комунікативна* функція – спілкування з однолітками, в якому їх об'єднує загальна мета, спільні зусилля до її досягнення, загальні переживання; можливість моделювати різні ситуації спілкування, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності;

- *діагностична* функція – визначення потреб та інтересів дитини, оскільки в грі дитина прагне зіграти бажану роль; здійснення оціночної діяльності;

- *релаксаційна* функція – зняття напруги, в якій перебуває дитина у своєму реальному житті, і заміна її добровільною й радісною мобілізацією духовних та фізичних сил; підвищення активності дітей і зниження їх стомлюваності;

- функція *корекції* – надання допомоги дітям з відхиленнями у поведінці, допомогти їм впоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю і спілкуванню з однолітками. Ігрові переживання залишають глибокий слід у свідомості дитини та сприяють формуванню добрих почуттів, благородних прагнень, навичок колективного життя;

- *розважальна* та *мотивувальна* функції – створення певного комфорту, сприятливої атмосфери, духовної радості; стабілізація особистості; реалізація рівнів її домагань [3; 4].

Комп'ютерні ігри можуть бути класифіковані за кількома ознаками:

- *жанр*: гра може належати як до одного, так і до кількох жанрів, а в деяких випадках – відкривати новий або знаходитись поза будь-яким жанром;

- *кількість гравців і спосіб їхньої взаємодії*: гра може бути однокористувальницькою – розрахованою на гру однієї людини, або багатокористувальницькою – розрахованою на одночасну гру кількох людей; а також вестися на одному комп'ютері, через Інтернет, електронну пошту, або масово;

- *візуальне подання*: гра може використовувати як графічні засоби оформлення, так і навпаки, бути текстовою. Вона також може бути двовимірною або тривимірною. Існують й звукові ігри – в них замість візуального подання використовуються звуки.

- *платформа*: гра може належати як до однієї платформи, так і бути мультиплатформовою [2].

У статті будемо розглядати класифікацію комп'ютерних ігор для дітей за жанрами. На наш погляд, комп'ютерні ігри для дітей бувають трьох типів:

- *розважальні* ігри (пригодницькі комп'ютерні ігри; стратегії; аркадні, рольові комп'ютерні ігри; 3D – Action; симулятори та ін.);

- *навчальні* (пізнавальні) ігри – це ігрові програми дидактичного типу, в яких у ігровій формі пропонується вирішити одну або кілька дидактичних завдань. До цього класу належать ігри, пов'язані з формуванням у дітей початкових математичних уявлень; із навчанням абетці, складо- й словоутворенню, письму через читання й читанню через письмо, рідній та іноземних мов; із формуванням динамічних уявлень щодо орієнтації на площині й в просторі; з естетичним, моральним,

екологічним вихованням; із основами систематизації та класифікації, синтезу й аналізу понять;

- *розвивальні ігри* – це комп'ютерні ігри, призначені для формування й розвитку у дітей загальних розумових здібностей, для розвитку фантазії, уяви, емоційного й морального розвитку. До програм розвивального типу відносяться:

- а) різного роду графічні редактори, конструктори, які надають можливість вільного малювання на екрані прямими й кривими лініями, геометричними фігурами, зафарбовування замкнених фігур, а також корекції малюнка;

- б) прості текстові редактори для введення, редагування, зберігання і друкування тексту;

- в) музичні редактори для введення, зберігання і відтворення простих (частіше одноголосих) мелодій у нотній формі запису тощо [5].

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.

Як правило, всі дитячі ігрові комп'ютерні програми носять розвивальний характер, оскільки в них використані символічне подання інформації та опосередкований характер управління. На нашу думку, всі негативні відгуки про комп'ютерні ігри стосуються розважальних ігор, які потрібно використовувати в міру, як і будь-який інший вид розваги.

Вважаємо, що комп'ютерні ігри для дітей повинні бути захоплюючими, розвивати увагу, швидкість реакцій, тренувати пам'ять. Виконання всіх ігрових завдань повинно навчити дитину аналітично мислити в нестандартних ситуаціях; класифікувати й узагальнювати поняття; розвивати дрібну моторику рук і зорово-моторну координацію. Крім того, гра має бути осмисленою й простою одночасно, з низьким рівнем агресії, мати навчальний характер.

Сучасні навчальні та розвивальні комп'ютерні ігри відкривають дітям доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, дають цілком нові можливості для творчості, сприяють набуттю і закріпленню різних навичок, дозволяють реалізувати принципово нові форми і методи навчання.

Однією з переваг комп'ютерних ігор під час підготовки до школи є розвиток у малюка посидючості, цілеспрямованості та отримання знань, які не можуть дати батьки в повсякденному житті. Застосування комп'ютерних ігор у ранньому віці дитини повинно бути спрямованим на: формування перших навичок роботи з комп'ютером; використання комп'ютера як засобу навчання читанню, письму, математиці тощо; розвиток пізнавальних процесів дитини, зокрема мислення, уяви, пам'яті, мови.

Звернемося до досвіду А. Макаренка, який чудово розумів, що одна гра, навіть найкраща, не може забезпечити успіху в досягненні цілей, поставлених педагогом. Необхідно створювати комплекси ігор, адже для того, щоб комп'ютерна гра була ефективною, приносила дитині користь, необхідно використовувати комп'ютерну гру в поєднанні з традиційною.

Але, разом з цим, звертаємо увагу на дуже корисну на даний час пораду А. Макаренка: батьки повинні пильно контролювати, щоб гра не поглинала все духовне життя дитини [1, с. 259].

Отже, незважаючи на істотні зміни в ролі традиційної гри, способах побудови сюжету, застосування різних допоміжних засобів в організації гри, принципи А. Макаренка залишаються актуальними в створенні навчальних та розвивальних комп'ютерних ігор. Використання комп'ютерних ігор значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність.

#### **Список використаної літератури**

- 1. Макаренко А. С.** Книга для родителей / А. С. Макаренко. – К. : Рад. шк., 1987. – 384 с. **2. Електронний** ресурс: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная\\_игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра). **3. Бессарабова И. С.** Функции игры как педагогического феномена / И. С. Бессарабова // Современные наукоемкие технологии. – 2006. – № 8 – С. 56–57. **4. Електронний** ресурс : [www.rae.ru/snt/?section=content&op=show\\_article&article\\_id=2069](http://www.rae.ru/snt/?section=content&op=show_article&article_id=2069). **5. Електронний** ресурс : [http://posobie.info/readtext\\_articles.php?mode=articles&t=36831](http://posobie.info/readtext_articles.php?mode=articles&t=36831).

#### **Бондар О. В., Крутько О. М. Роль комп'ютерної гри в житті дитини крізь призму ідей А. Макаренка**

У статті розглядається актуальність принципів А. Макаренка в організації дитячих ігор, роль навчальних та розвивальних комп'ютерних ігор у житті сучасної дитини, визначено їхню класифікацію та з'ясовано функції комп'ютерних ігор. Гра – найбільш доступний провідний вид діяльності дитини. Особлива увага сьогодні приділяється навчальним та розвивальним комп'ютерним іграм, функції яких наступні: навчальна, функція самовираження й самореалізації людини, релаксаційна, діагностична, комунікативна, функція корекції, розважальна та мотивувальна функції. Зроблено висновки про те, що принципи А. Макаренка залишаються актуальними в організації навчальної та розважальної комп'ютерних ігор.

*Ключові слова:* гра, комп'ютерна гра, функції гри, А. Макаренко.

**Бондарь Е. В., Крутько Е. М. Роль компьютерной игры в жизни ребёнка через призму идей А. Макаренко**

В статье рассматривается актуальность принципов А. Макаренко в организации детских игр, роль обучающих и развивающих компьютерных игр в жизни современного ребёнка, определены их классификация и функции. Игра – наиболее доступный ведущий вид деятельности ребёнка. Особое внимание сегодня уделяется обучающим и развивающим компьютерным играм, функции которых следующие: обучающая, функция самовыражения и самореализации человека, релаксационная, диагностическая, коммуникативная, функция коррекции, развлекательная и мотивирующая функции. Сделан вывод о том, что принципы А. Макаренко являются актуальными в организации обучающих и развивающих компьютерных игр.

*Ключевые слова:* игра, компьютерная игра, функции игры, А. Макаренко.

**Bondar E. V., Krutko E. M. The Role of a Computer Game in the Life of Children through the Ideas of A. Makarenko**

The article shows the relevance of the Makarenko's principles in the organization of children's games, the role of training and development computer games for the modern child, their classification and function have been defined. Game is the most affordable leading type of the child's activity. It plays a significant role not only in the intellectual development of the child, but in general in the development of her or his personality traits. A. Makarenko pointed out the fact that what the child is in the game, is what he is in work as an adult.

Special attention is being paid today to training and developing computer games, which fulfill the following functions: learning, self-expression and function of human self-realization, relaxation, diagnostic, communication, compensation functions, entertaining and motivational ones. It is concluded that despite significant changes in the role of a traditional game the modes of story building, the use of various aids in the organization of the game, A. Makarenko's principles in creating training and developing computer games are still effective. Using computer games increases child's interest in studying, making the process of assimilation of new knowledge and understanding of environmental faster and more versatile, contributes to more effective comprehension of the material, develops logical thinking, enhances cognitive activity.

*Key words:* game, computer game, game features, A. Makarenko.

Стаття надійшла до редакції 17.01.2013 р.

Прийнято до друку 28.02.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Савченко С. В.