

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Архіпова Т. Л. Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів 7–9 класів у процесі вивчення «Планіметрії» з використанням комп'ютера: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – К., 2002. – 236 с.
2. Ершов А.П. Компьютеризация школы и математическое образование // Информатика и образование. – 1992. – № 5–6. – С. 3–12.

Неля КИРИЛЕНКО

**РОЛЬ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ З ІГРОВОЮ КОМПОНЕНТОЮ У РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНИХ ІНТЕРЕСІВ СТУДЕНТІВ**

*У статті досліджено педагогічні можливості програмних засобів з ігровою компонентою з метою розширення інформаційного простору студентів у процесі розвитку їх пізнавальних інтересів. Описані принципи, якими потрібно керуватися під час засвоєння основної структури навчального предмета для отримання нової інформації.*

Сучасна освіта потребує впровадження нових підходів до навчання, що забезпечують розвиток комунікативних, творчих і професійних компетенцій і стимулюють потребу майбутнього висококваліфікованого спеціаліста у самоосвіті на основі змісту й організації навчального процесу. Безперервно збільшується і змінюється зміст і обсяг знань, умінь та навичок, якими мають володіти сучасні фахівці. В усіх сферах освіти здійснюється пошук способів інтенсифікації і швидкої модернізації системи підготовки, підвищення якості навчання з використанням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) як інструменту людської діяльності й принципово нового засобу навчання.

Однією із важливих інновацій у навчально-виховному процесі ВНЗ є впровадження комп'ютерних дидактичних ігор. Водночас головною перешкодою застосування таких ігор є їх часта невідповідність навчальним програмам. Крім того, ще не з'ясована проблема їх інтеграції в навчальний процес як засобу формування знань, умінь і навичок. Тому необхідно розробити такі комп'ютерні дидактичні ігри, які можна було б інтегрувати в програми навчання ВНЗ.

Дослідженням проблеми ігрових технологій у навчанні займалися І. Абрамушкіна, А. Богуш, К. Валусєва, О. Глизнюк, Л. Грецак, А. Деркач, І. Зимня, І. Зазюн, В. Кукушин, Т. Олійник, Л. Панова, В. Скалкін, Н. Скляренко, В. Трайнеєв, Т. Шкваркіна, С. Щербак, П. Щербань та інші науковці. Дидактичними іграми у педагогічних ВНЗ займалися М. Арстанов, А. Вербицький, О. Парубок, П. Підласистий, В. Петрусинський П. Підкасистий, А. Смолкін, Ж. Хайдаров.

**Метою нашої роботи** є аналіз педагогічних можливостей програмних засобів з ігровою компонентою як засобу розширення інформаційного поля студентів з метою розвитку пізнавальних інтересів.

Застосування ІКТ у навчанні дає можливість кожному студенту реалізувати процес учіння відповідно до особливостей індивідуального темпу засвоєння знань. Роль викладача в цьому процесі полягає в розробці комп'ютерної гри, вироблення інструкції до її застосування, розробки моделі її інтеграції в навчальний процес. Завдання полягає в тому, щоб підтримати у студентів потребу отримувати знання, оволодівати новим досвідом. Необхідно сформувати у них готовність до отримання все нової і нової інформації. Одним із методів досягнення цієї мети може бути дидактична комп'ютерна гра, в якій її учасники не тільки вступають в ігрові комунікативні стосунки, а й придумують, створюють і програмують гру [5].

У наш час виникла необхідність дослідження педагогічних можливостей програмних засобів з ігровою компонентою як на теоретичному, так і практичному рівні.

Застосування комп'ютерних дидактичних ігор у навчальному процесі надає можливість:

- 1) підвищити ефективність процесу засвоєння структури навчального предмета за рахунок обробки значних масивів навчальної інформації;
- 2) оптимізувати навчальну діяльність;
- 3) установлювати зворотний зв'язок, необхідний для корекції і керування навчальною діяльністю студентів, ефективно відслідковувати когнітивні зміни в інформаційному фонді студентів.

Впровадження в навчальний процес комп'ютерних дидактичних ігор робить можливим якісне засвоєння структури навчального предмета. Це пов'язано з тим, що одна з основних цілей освіти – зробити результат навчання корисним у майбутньому. Побудувати навчання так, щоб його результат, досягнутий на одному етапі, сприяв навчанню в подальшому професійному житті. Інакше кажучи, людина в результаті новітніх технологій навчання має бути готовою до одержання нової інформації, тобто до перманентного навчання.

Наявні два шляхи використання результатів навчання в майбутньому. Перший із них полягає в застосуванні цих результатів для вирішення завдань, певною мірою схожих з тими, які людина вирішувала раніше і базується на фонових знаннях. Цей шлях педагоги і психологи називають «неспецифічним переносом вправ». Упровадження в навчальний процес ІКТ дає змогу студентам в ігровій діяльності здійснювати постійний тренінг і, таким чином, якісно оволодівати необхідними базовими знаннями, уміннями та навичками.

Інший шлях – це «неспецифічне перенесення» або, як його ще називають, перенесення принципів і відношень, тобто, іншими словами, він полягає у навчанні такого принципу, котрий потім може бути застосований так, щоб нові завдання (навчальні або суто професійні) сприймалися як окремі випадки цього загального правила [2, 12–33]. Цей тип перенесення становить ядро педагогічного процесу, в якому відбувається постійне розширення інформаційної бази студентів. Успіх перенесення залежить від оволодіння ними структурою навчального предмета, адже чим глибшим є засвоєне поняття, котрим оволодів студент, тим ширшим буде його застосування в інших умовах до нових типів завдань. Під час засвоєння основної структури навчального предмета необхідно виходити з таких принципів.

Перший принцип. Засвоєння основних понять робить весь предмет, що підлягає засвоєнню, доступним.

Другий принцип. Доки окремих факт не співвідноситься із загальною структурою, він швидко забувається. Окремі факти – частини інформації зберігаються в пам'яті за допомогою включення їх у певну схему. Навчання загальних принципів сприяє збереженню матеріалу в пам'яті, дозволяє суб'єкту навчальної діяльності згадати окремі подробиці за необхідністю.

Третій принцип. Засвоєння основних понять забезпечує також перенесення вправ, генералізацію навичок.

Четвертий принцип. За допомогою постійного повторного проходження на новій основі раніше вивчених понять допомогти студентам зменшити дистанцію між елементарними та науковими знаннями [5].

Названі принципи набувають нового значення під час застосування комп'ютерних ігрових технологій навчання. Студент одержує можливість за допомогою графічних й аудіовізуальних засобів самостійно образно конструювати структуру навчального предмета, передбачати кінцевий результат навчальної діяльності, що є мотивуючим компонентом для успішної реалізації процесу міцного засвоєння знань. Фактично відбувається перехід ідеальної структури навчального предмета в матеріальне вираження. Можна «намалювати» структуру інформації за допомогою графічних засобів або «почути» і міцно запам'ятати. За необхідності, вдаючись до образного мислення та уяви, можна відтворити інформацію або окремі її деталі, коли виникає потреба. Крім того, образне відтворення інформації дозволяє по-новому її структурувати і, таким чином, переносити на нові завдання.

Нові ІКТ сприяють реальному впровадженню в навчальний процес ідей гуманістичної психології та педагогіки. Маємо на увазі принципи навчання за К. Роджерсом. Він називає такі принципи, що сприяють оптимізації навчання: надання суб'єктам навчальної діяльності її вибору в умовах вільної та відкритої організації навчання; спільне прийняття викладачем і студентами певного обсягу навчальної роботи з виділенням конкретного навчального завдання, оцінки роботи, виконаної студентами на певному відрізку навчання.

Замість механічного заучування фактів пропонується метод навчання шляхом спроб і помилок. Під час застосування ПК в ігровій формі студенти одержують можливість робити значну кількість спроб, у процесі цього коли вони роблять помилку, в них не розвивається комплекс неповноцінності, оскільки все відбувається в межах ігрового процесу. Метод спроб і помилок дозволяє краще зрозуміти навчальний матеріал і розвивати власну ініціативу в розкритті потрібних понять.

Особистісна значущість навчальної діяльності може бути досягнута шляхом імітації на занятті реальних життєвих ситуацій. Імітаційні технології можуть бути ефективними, наприклад, під час моделювання різноманітних педагогічних ситуацій [8, 325–327].

Особистісно орієнтований підхід в освіті зумовлює гуманістичне навчання, де головною метою є прагнення особистості до реалізації власних можливостей, потреби в їх розвитку, реалізації, вдосконаленні. За цього провідною в процесі самореалізації особистості є внутрішня мотивація. Найважливішою складовою мотивації є потреби людини. Б. Ананьєв, К. Платонов, О. Тихомиров поняття «потреба» визначають як фундаментальну якість особистості, котра відповідає за її активність, спрямованість, ставлення до діяльності [6; 9]. Тому мотивацію діяльності студентів треба розглядати як сукупність чинників, що впливають на їхню поведінку. У працях К. Абульханової-Славської, Н. Половникової, Б. Теплова [1; 7; 9] стверджується, що поняття «потреба», «мотивація», «мотив» пов'язані між собою. Під потребою розуміємо сукупність внутрішніх компонентів особистості, її переживання, емоції, спрямовані на саморозвиток.

Під мотивами діяльності будемо розуміти сукупність внутрішніх і зовнішніх спонук особистості, які зумовлюють її діяльність. До внутрішніх віднесемо задоволення людини від діяльності, позитивне внутрішнє ставлення до навчального предмета, інтерес до виконуваної роботи та творчий підхід до дій у процесі навчання. До зовнішніх – бажання одержати позитивний результат в навчальному процесі, адекватна оцінка власних дій, потреба в самоаналізі. Мотивацію розглядаємо як внутрішню рушійну силу діяльності, що базується в даному випадку на інформаційних потребах особистості та суб'єктивних і об'єктивних мотивах. Саме за допомогою мотивації викладач може спрямовувати ігрову діяльність студента, тому що мотивація об'єднує всі основні структурні компоненти особистості: емоційно-вольову сферу, здібності, спрямованість, характер, психічні процеси.

Сукупність потреб і мотивів відображається в інтересах. У контексті комп'ютеризації навчального процесу нас цікавить пізнавальна потреба особистості. На думку В. Львіна, «пізнавальна потреба становить суб'єктивне відображення об'єктивної потреби суспільства в знаннях, це переживання потреби людини в пізнавальній діяльності, у функціонуванні психічних процесів нейродинамічних структур, за допомогою яких здійснюється пізнання» [4, 123]. При розгляді класифікаційних основ мотивації щодо структури потреб цікавим є відомий трикутник А. Маслоу. Мова йде про потреби особистості в плані її саморегуляції, розвитку, підтримання життєдіяльності організму. Значну роль у структурі особистісних потреб науковець відводить комунікативним і пізнавальним потребам. [3, 294–295]. Пізнавальні потреби яскраво виявляються в студентські роки, коли вони в цей період виступають рушійними силами розвитку особистості студента.

Пізнавальна потреба відповідно зумовлює пізнавальний інтерес. Г. Щукіна визначає такі три рівні розвитку пізнавального інтересу: 1) елементарний рівень, що характеризується відкритим, безпосереднім інтересом до нових фактів та цікавих явищ; 2) середній рівень, який характеризується інтересом до пізнання суттєвих властивостей предметів чи явищ, що вимагає пошуку, здогадки, активного оперування наявними знаннями і засвоєними засобами. На цьому рівні однаково фіксуються як зовнішні ознаки, так і суттєві властивості явища; 3) вищий рівень, що характеризується інтересом до причинно-наслідкових зв'язків, виявлення закономірностей, встановлення загальних принципів явищ, що діють у різних умовах. Цей рівень іноді містить елементи дослідницької діяльності [10, 97].

Для того, щоб студенти могли перейти до ігрових занять із застосуванням ІКТ, необхідно, щоб вони були готові до цього виду діяльності, котра передбачає такі компоненти:

- володіння базовими знаннями, вміннями та навичками роботи на персональному комп'ютері;
- алгоритмічне мислення;
- пізнавальний інтерес, зумовлений потребою одержання нової інформації;
- креативні задатки для створення адекватної ігрової ситуації;
- врахування різних типів студентської аудиторії.

При застосуванні комп'ютерних ігор у ВНЗ навчання набуває нових ознак. Воно стає самостійним та індивідуальним, але при цьому потрібно враховувати, що педагогічні програмні

засоби з ігровою компонентою повинні засновуватись на дотриманні системи загальних педагогічних вимог до таких засобів. Комп'ютерні дидактичні ігри забезпечують пізнавальну діяльність студентів, що будується на основі самодіяльності, саморегуляції та самопізнання ними власних можливостей. Вона стимулюється змістом гри, а вміння і навички вдосконалюються в результаті виконання ігрових дій та створення нових видів комп'ютерних дидактичних ігор.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Абульханова-Славская К. А. Деятельность и психология личности. – М.: Наука, 1980. – 335 с.
2. Брунер Дж. Психология познания / Пер. с англ. – М., 1977. – 276 с.
3. Вікова психологія: Навч. посібник / О. В. Скрипченко. – К.: Просвіта, 2001. – 416 с.
4. Ильин В. С. Проблема воспитания потребности в знаниях у школьников: Дисс. ... д-ра пед. наук. – М., 1971. – 386 с.
5. Кириленко Н. М. Особливості феномену дидактичної комп'ютерної гри // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. праць. – Київ–Вінниця, 2005. – С. 312–318.
6. Платонов К. К. Структура и развитие личности. – М.: Наука, 1986. – 256 с.
7. Половникова Н. А. Исследование процесса формирования познавательной активности школьников в обучении. – Казань, 1976. – 198 с.
8. Роджерс К. Эмпатия // Психология эмоций: Тексты. – М., 1984. – 168 с.
9. Теплов Б. М. Избранные труды: В 2 т. – М.: Педагогика, 1985. – Т. 2. – 360 с.
10. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике. – М.: Педагогика, 1971. – 352 с.