

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ

Ольга Андрощук
Київ

На підставі результатів стислого аналізу існуючих проблем під час застосування комп'ютерної гри у цілях розвитку творчих здібностей старших дошкільників, було проаналізовано роль комп'ютерної гри у розвитку старшого дошкільника, значення комп'ютерної гри у розвитку старшого дошкільника, наведено вплив комп'ютерної гри на розвиток творчих здібностей старших дошкільників. Було зроблено порівняльний аналіз між грою старшого дошкільника, її роллю, та значенням у розвитку творчих здібностей та комп'ютерною грою, її роллю та значенням у розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Були запропоновані рекомендації щодо спрямування старших дошкільників на розвиток творчих здібностей засобами комп'ютерних ігор. У статті представлені види комп'ютерних ігор, характеристики комп'ютерних ігор та класифікація комп'ютерних ігор. Наведені жанри комп'ютерних ігор та характеристики за жанрами комп'ютерних ігор.

Ключові слова: комп'ютерна гра, розвиток, здібності, роль комп'ютерної гри, види комп'ютерних ігор, старші дошкільники, розвивальні комп'ютерні ігри.

Постановка проблеми. Роль традиційної гри в житті дитини важко перебільшити, адже саме в ході гри відбувається процес соціалізації, який допомагає дитині пристосуватися до життя в соціумі. Гра – це і розвиток, і взаємодія, і вирішення проблем, котрі так часто постають у житті дитини.

Людина грає завжди, тільки види та форми ігор змінюються в різні вікові періоди. В житті сучасної дитини присутній новий вид «гри», який через свій надстрімкий розвиток, досить важко піддається вивченню, адже за даними працівників індустрії комп'ютерних ігор, кожний тиждень з'являється нова гра, оснащена додатковими елементами та функціями. Тому вивчення ігор нового типу – комп'ютерних, є однією з головних задач сучасних дослідників.

Особливе місце в останні роки починають займати ігрові технології і техніки (в тому числі і комп'ютерні), яким надають переважне значення у розвитку пізнавальних здібностей дітей (Ю. Бабаєва, І. Васильєв, О. Войскунський, Т. Корнилова, В. Моляко, Н. Пов'якель, Р. Радева, Є. Смирнова, О. Тихомиров, С. Шапкін, Н. Шумакова та ін.).

Впливу гри на розвиток творчих здібностей дітей дошкільного віку, присвятили увагу Л. Венгер, Т. Зінкевич-Євстігнеєва, П. Зінченко, С. Новосьолова та ін.

Проблема надмірного захоплення комп'ютерними іграми частково висвітлюється у працях вітчизняних і зарубіжних учених, зокрема, І. Бурмистрова, М. Гріффітса, Х. Фішера, О. Шмельова. Зазначена проблема знаходить своє відображення у працях сучасних вітчизняних учених (М. Акімова, Т. Бернерс-Лі, Н. Бугайова, Т. Вакуль, Н. Дементієвська, О. Комісарова, І. Кузнецова, Ю. Машбиць та ін.).

Однак, незважаючи на актуальність досліджуваних питань, слід констатувати, що проблема впливу комп'ютерних ігор на розвиток творчих здібностей до останнього часу розроблялась недостатньо на етапі дошкільного дитинства.

Мета статті: визначити особливості та умови розвитку творчих здібностей старших дошкільників у процесі комп'ютерних ігор, виявити фактори комп'ютерної гри, що впливають на розвиток творчих здібностей.

Виклад основного матеріалу. Характерною ознакою нашого часу став стрімкий розвиток комп'ютерних технологій, які суттєво перебудовують практику повсякденного життя людини. Сучасна дитина виростає у світі, що кардинально різниться від того, у якому проходили дитячі роки її батьків. Зміни захоплюють навіть таку традиційну сферу, як ігри та іграшки. Розвиток індустрії електронних та комп'ютерних ігор ставить перед широкими колами науковців і практиків, що займаються проблемами, пов'язаними із навчанням та вихованням дітей, нові запитання, серед яких не останнє місце належить таким: 1) як впливають нові ігрові технології на розвиток дитини; 2) чи є ігрова діяльність у кіберпросторі явищем, співвідносним з традиційним розумінням гри; 3) у чому полягає відмінність комп'ютерних та традиційних ігор, зокрема сюжетно-рольових; 4) які зміни в

емоційному стані сучасної дитини відбуваються під впливом комп'ютерних ігор? Вхідження новітніх технологій в життя дитини проходить так швидко, що вчені не встигають відслідковувати їх впливи на психіку, тим більше, що комп'ютерний світ не просто входить в життя людей, а стає його частиною.

З тривогою вчені все частіше звертають увагу на агресивне вторгнення нової техногенної реальності в життя суспільства. Президент Академії педагогічних наук України В. Кремень (2008) у своїй статті «Трансформації особистості в освітньому просторі сучасної цивілізації» особливо наголошує, що на наших очах виникає новий цивілізаційний світ, зростає могутність техніки, все тісніше нас оточує віртуальне царство, все більш просторішими стають екрани комп'ютерів і телевізорів, все більше множаться зони комунікації, ми стоїмо на порозі нового загадкового життя в самій техніці, яка утворює техносферу, котра пронизує собою все природно-біологічне [3]. В. Кремень (2008) стверджує, що комп'ютеризація як й інші елементи цієї техносфери проходить через увесь сьогодинішній розвиток цивілізації, провокуючи зсув тектонічних плит культурного, наукового і освітнього фундаменту. Такі зміни потребують свого глибинного вивчення та впровадження інноваційних технологій нового типу навчання, яке б враховувало особливості розвитку дітей комп'ютерного віку в практику роботи шкіл [3].

Одним з головних компонентів цього середовища є комп'ютерні ігри. Зростання рівня захопленості комп'ютерними іграми дітьми старшого дошкільного віку обумовлює необхідність більш глибокого дослідження зазначеної проблеми. В зв'язку з цим особливо актуальним виглядає аналіз особливостей стосунків (або навіть до певної міри взаємостосунків) дітей старшого дошкільного віку з віртуальною реальністю комп'ютерних ігор та особливостей їх функціонування в житті дитини. Вивчення причин звернення дітей до комп'ютерних ігор і тієї ролі, котру ігрова комп'ютерна діяльність відіграє на різних етапах розвитку дитини, дозволяє з'ясувати нові складові особистісного змісту, яких набуває ігрова діяльність у кожній віковій категорії.

Уявна ситуація задається правилами, ігровим простором та ігровими об'єктами. В комп'ютерній грі немає потреби у використанні заміщення, ігрового приписування нових функцій реальним об'єктам, оскільки сам комп'ютерний простір є заміщенням реального, всередині нього можна створити будь-який необхідний предмет. Комп'ютерний світ завжди вторинний, у ньому немає нічого, що не містилось би до цього в реальному світі чи в уяві його творця, але в той же час він не обмежений рамками фізичних законів, у ньому доступні будь-які ресурси для відтворення ситуації, віртуального втілення самих фантастичних ідей. В той же час створення уявної ситуації в комп'ютерній грі проблематичне і має деякі особливості:

1. У комп'ютерній грі немає відриву значення, немає розходження видимого та змістовного поля, але немає й реальної дії (дії в цій реальності), все відбувається в умовно-наочній реальності, і, можливо, супроводжується реальними переживаннями, як і дія, що заміщується в реальній грі. Зникає вирішальна роль слова у створенні та утриманні умовної ситуації, оскільки ситуація не уявна, а наочна. У реальній грі виникають передумови для розвитку уяви та переходу розумових дій на новий етап – розумових дій з опорою на мову. Розвиток технології дав можливість візуального уявлення ситуації, введення звукової мови та музики, нових способів взаємодії з комп'ютером (наприклад, миша, джойстик). Утримання ситуації у мовному плані перестало бути потрібним.

2. Особливістю уявної ситуації у комп'ютерній грі є те, що, гравець діє в її рамках, але не може її змінювати. Комп'ютерна уявна ситуація являється зовнішньою стосовно дитини. Гравець не створює її, а потрапляє в неї. Комп'ютер не володіє гнучкістю і чуттєвістю живого партнера по грі, від нього не можливо добитися неочікуваної дії, реакції на непередбачуваний поворот подій. Таким чином, гра стає менш вільною, менш керованою гравцями, кардинально скорочуються можливості самовираження у грі.

3. Комп'ютерна гра є одночасно діяльністю і «серйозною», і «не по-справжньому». Пропонується альтернативна реальність, в якій дитина переступає стадію гра, вона діє в ній як повноправний герой, учасник подій. Комп'ютерна гра реагує не «не по-справжньому», відповідаючи однакою «справжніми» діями, як на поведінку дитини так і на поведінку дорослого. Проте, комп'ютерна гра все ж таки є змодельованою реальністю. В комп'ютерній грі неможливе усвідомлення себе як маленького і утвердження мотиву «стати дорослим», так як у віртуальній реальності дорослий та дитина рівні, різниця лише у ступені оволодіння способами поведінки, але вимоги та «соціальна ситуація» для них однакові.

4. У сфері реальних соціальних контактів та людських відносин не можна «випробовувати» ту чи іншу дію, направлену відносно іншої людини, не можна її переграти, виправити. В комп'ютерній реальності завжди можливо повернутись, переграти, спробувати інші варіанти. Але ці варіанти обмежені спектром реакцій, закладених автором програми, вони несуть відбиток його уявлень про систему людських відносин, а не актуалізують уявлення дитини про неї.

5. Етап попереднього орієнтування в комп'ютерній грі виступає не на смисловому рівні, а, перш за все, на рівні дії. У процесі взаємодії з комп'ютером неможливо діяти за власними неусвідомленим правилом, правило повинно бути кимось повідомлено машині, інакше, вона не зможе реагувати на дії гравця. Правила комп'ютерної гри існують до її початку, можуть розкриватися, але не породжуються в процесі гри. Значить, і правило, і спосіб дії повинні існувати у дитини до гри, шлях їх розвитку не проходить через комп'ютерну гру, для неї потрібні вже сформовані дії.

Окрім зазначених характеристик комп'ютерних ігор, необхідно проаналізувати ті особливості гри, котрі мають вплив на емоційний стан дитини, зокрема, на рівень тривожності. Одними з останніх дослідників проблеми комп'ютерних ігор Г. Грезейон та К. Керделлан, в книзі «Діти процесора», аналізуючи досвід зарубіжних дослідників, зазначають, що експансія мультимедійного простору загалом, та комп'ютерних ігор зокрема, має не абиякий негативний вплив на інтелектуальний та емоційний розвиток дитини.

Старший дошкільний вік є сенситивним періодом для розвитку емоційно-вольової та інтелектуальної сфери особистості. Тому серед положень, на які наголошують автори, увагу привернули саме ті, що безпосередньо впливають на розвиток зазначених функцій. А саме: в наслідок надмірного захоплення комп'ютерною грою настає збідніння міжособистісних контактів, потреба у спілкуванні з однолітками зникає, а разом з цим і зникають навички спілкування (Kerdellan 2006) [2].

Зарубіжні й вітчизняні вчені (Т. Бабакова, І. Васильєва, Ю. Горвиц, Б. Хантер та ін.) наголошують, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, всебічно розвиває дитину.

Комп'ютерні ігри та вправи маємо розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві й доступні, а закладені в них ігрові завдання містять мотив і мету, а також способи та засоби їх вирішення. Працюючи за комп'ютером, дитина має реальну можливість:

- бачити на екрані результат своєї роботи, а в разі потреби вносити у композицію малюнка (якщо це зображальна діяльність) чи відновлювати процес і динаміку творчості;
- самостійно керувати запропонованою грою й створювати власну, що додає віри у свої можливості;
- здійснювати контроль за послідовністю зображення, змінювати його і впродовж роботи почувати себе вільно й розкуто.

Комп'ютерні ігри не замінюють звичайних, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями, спонукаючи малят до творчості.

Активізацію дитячої творчості комп'ютерними засобами забезпечують попереднє ознайомлення дошкільнят з певною темою, формування технічних умінь та навичок зображення; побудова занять як тематичних циклів з різних видів діяльності дітей тощо.

Для того щоб діти могли грати в комп'ютерні ігри без негативних наслідків, слід проконтролювати вибір жанрів гри, зміст, систему керівництва, настройку інтерфейсу й рівня складності. Не слід замінювати комп'ютерними іграми інші заняття.

Оскільки в домашніх умовах комп'ютери використовуються не тільки для роботи і навчання, а й для ігор, то постає питання правильного вибору: які комп'ютерні ігри розвивають дитину, а які мають сумнівну цінність. Тут важливими є знання жанрової класифікації ігор.

Основних жанрів комп'ютерних ігор кілька, однак у межах кожного з них існують свої різновиди. Ігри одного жанру можуть мати між собою багато спільного, водночас в одній грі можуть поєднуватися кілька жанрів.

Нижче наведемо умовну класифікацію комп'ютерних ігор.

Адвентурні (пригодницькі). Візуально ці ігри оформлені як мультиплікаційний фільм, однак з інтерактивними властивостями - можливістю управляти перебігом подій. Для розв'язання поставлених завдань потрібно бути кмітливим і мати розвинене логічне мислення. Якщо завдання надто складні для дитини дошкільного віку, вона швидко втрачає

інтерес до гри, якщо надто легкі - швидко «проходить» усю гру, не отримуючи задоволення.

Стратегії. Головна мета стратегічних ігор: управління ресурсами, корисними копалинами, військами, енергією чи іншими подібними складовими (юнітами). При цьому зазвичай потрібно здійснювати не тільки тривале планування, а й стежити за конкретною ситуацією. Стратегічні ігри розвивають у дітей наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатофакторне мислення.

Аркадні. Для такого жанру характерний поділ гри на рівні, коли нагородою і метою є право переходу до наступного епізоду, так званої місії. Здебільшого в кінці кожної місії гравцеві потрібно подолати противника. Аркадні ігри тренують окомір, увагу, швидкість реакції. Для дошкільників рекомендується обмежити такі ігри загалом.

Рольові. В іграх цього жанру в розпорядженні гравця є невеликий загін персонажів, кожний з яких виконує певну роль чи функцію. Завдання героїв - спільними зусиллями дослідити віртуальний світ для виконання визначеної на початку гри мети. Метою може бути відшукування певного артефакту, людини тощо. На шляху до досягнення мети стають різні перешкоди, які потрібно подолати. Тут виявляється визначальний принцип рольової гри - використання потрібного персонажу в потрібний час і в потрібному місці, тобто те, що не виходить в одного, з легкістю може вийти в іншого.

Логічні. Їх корисність полягає в тому, що вони розвивають логічне мислення, особливо в дітей дошкільного віку. Здебільшого це гра з одним завданням чи набором головоломок, які повинен розв'язати гравець. Типовими іграми цього жанру є різноманітні завдання на перестановку фігур або моделювання малюнків.

Симулятори (імітатори). У назві такої гри наявний певний префікс, наприклад: авто-, авіа- тощо. Перші імітатори з'явилися одночасно з аркадними іграми. Сьогодні можна знайти імітатори майже всіх технічних засобів – вітрильників, літаків, автомобілів тощо. У цих іграх увагу зосереджено на реакціях відповідному віртуальному середовищу, майже до найдрібнішого відображення технічних показників у авіасимуляторах чи характеристик гравців у спортивних симуляторах.

Ю. Горвиць зазначає, що у світі спостерігається тенденція до більш широкого використання комп'ютерних технологій для навчання та розвитку дітей дошкільного віку. При цьому велику увагу слід приділяти проектуванню інтерфейсів, створенню інтегрованого розвиваючого предметного середовища, де ІКТ найбільш природно поєднуються з іншими дидактичними засобами та методами. Він виділяє особливості психології розроблення дитячих програм, зазначає відмінність комп'ютерних програм від комерційних комп'ютерних ігор. Л. Чайнова підкреслює, що використання комп'ютерних технологій позитивно впливає на загальний рівень педагогічного процесу та рівень розвитку учнів. Таким чином, досягається ефективність застосування комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі (Ivanova 2010) [1].

Слід зазначити, що необхідно чітко диференціювати навчально-ігрові програми від власне комп'ютерних ігор. Учені стверджують, що дитяча гра народжується з протиріччя: дитина намагається діяти як дорослий, але не може в силу своїх вікових особливостей, тобто, граючи, вона відпрацьовує ситуації дорослого життя (Tserkovnyu 2004) [7]. Крім того, що комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, універсальної іграшки, він здатний імітувати різноманітні ігри, є для дитини партнером, що може реагувати на його дії та запити, яких їй так часто бракує (Ivanova 2010) [1].

На думку дослідників, комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі традиційні форми ігор і занять, природним шляхом залучають дітей до набуття початкових навичок роботи з інформаційними технологіями, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони органічно включені у гру (Madzihon 2010; Sokolovska 2010) [4; 6].

Під грою ми розуміємо такий вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами і спрямовані на досягнення мети. Гравцем виступає людина або група людей. На нашу думку, поняття навчальної комп'ютерної гри можна визначити, як такий програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети у ігровій формі. 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 (Novyкова 2002; Tserkovnyu 2004) [5; 7].

Висновки. Комп'ютерні ігри та вправи маємо розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві й доступні, а закладені в них ігрові завдання

містять мотив і мету, а також способи та засоби їх вирішення. Працюючи за комп'ютером, дитина має реальну можливість:

- бачити на екрані результат своєї роботи;
- самостійно керувати запропонованою грою й створювати власну;
- здійснювати контроль за послідовністю зображення, змінювати його і впродовж роботи почувати себе вільно й розкуто.

Комп'ютерні ігри не замінюють звичайних, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями, спонукаючи малят до творчості.

Література:

1. Іванова С. М. Вплив комп'ютерних ігор на формування елементів логічного мислення у дітей старшого дошкільного віку. – Режим доступу : <http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em2/content/07ismaps.html>.
2. Керделлан К. Дети процессора : как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / Кристин Керделлан, Габриэль Грезийон ; пер. с фр. А. Луцанова. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с.
3. Кремень В. Г. Трансформації особистості в освітньому просторі сучасної цивілізації / В. Г. Кремень // Освіта : всеукраїнський громадсько-політичний тижневик. – 2008. – № 13/ 14. – С. 10–11.
4. Мадзігон В. М. Дидактичні вимоги до електронних підручників / В. М. Мадзігон // Проблеми сучасного підручника : зб. наук. праць. – Вип. 10. – К. : Ін-т педагогіки НАПН України, 2010. – С. 4–7.
5. Новикова Н. В. Дослідницько-експериментальна робота із впровадження методики формування пізнавального інтересу підлітків на уроках музичного мистецтва засобами мультимедії. / Н. В. Новикова – Режим доступу : <http://www.narodnaosvita.kiev.ua/vupysku/12/statti/novikova.htm>.
6. Соколовська Т. П. Електронні засоби навчання : позитивні й негативні фактори використання їх у навчанні / Т. П. Соколовська // Проблеми сучасного підручника : зб. наук. праць. – Вип. 10. – К. : Ін-т педагогіки НАПН України, 2010. – С. 120–124.
7. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія. – 2004. – № 3 (5). – С. 163–169.

Literatura:

1. Ivanova S. M. Vplyv kompyuternykh ihor na formuvannya elementiv lohichnoho myslennya u ditey starshoho doshkil'noho viku. – Rezhym dostupu : <http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em2/content/07ismaps.html>.
2. Kerdellan K. Dety protsesora : kak Ynternet y vydeoyhry formyruyut zavtrashnykh vzroslykh / Krystyn Kerdellan, Habryel Hrezyyon ; per. s fr. A. Lushchanova. – Ekaterynburh : U-Faktoryya, 2006. – 272 s.
3. Kremen V. H. Transformatsiyi osobystosti v osvitnomu prostori suchasnoyi tsyvilizatsiyi / V. H. Kremen // Osvita : vseukrayinsky hromadsko-politychnyy tyzhnevyyk. – 2008. – # 13/ 14. – S. 10–11.
4. Madzihon V. M. Dydaktychni vymohy do elektronnykh pidruchnykiv / V. M. Madzihon // Problemy suchasnoho pidruchnyka : zb. nauk. prats. – Vyp. 10. – K. : In-t pedahohiky NAPN Ukrayiny, 2010. – S. 4–7.
5. Novykova N. V. Doslidnytsko-eksperymentalna robota iz vprovadzhennya metodyky formuvannya piznavalnoho interesu pidlitkiv na urokakh muzychnoho mystetstva zasobamy multymediyi. / N. V. Novykova – Rezhym dostupu : <http://www.narodnaosvita.kiev.ua/vupysku/12/statti/novikova.htm>.
6. Sokolovska T. P. Elektronni zasoby navchannya : pozytyvni y nehatyvni faktory vykorystannya yikh u navchanni / T. P. Sokolovska // Problemy suchasnoho pidruchnyka : zb. nauk. prats. – Vyp. 10. – K. : In-t pedahohiky NAPN Ukrayiny, 2010. – S. 120–124.
7. Tserkovnyy A. Formuvannya navychok u prostori kompyuternykh ihor / A. Tserkovnyy // Sotsialna psykholohiya. – 2004. – # 3 (5). – С. 163–169.

На основани результатів короткого аналізу існуючих проблем, при примененні комп'ютерної гри в цілях розвитку творческих способностей старших дошкільників, были проанализированы роль комп'ютерної гри в розвитку старшого дошкільника, значение комп'ютерної гри в развитии старшего дошкольника,

приведены влияние компьютерной игры на развитие творческих способностей старших дошкольников. Было сделано сравнительный анализ между игрой старшего дошкольника, ее ролью и значением в развитии творческих способностей, и компьютерной игрой, ее ролью и значением в развитии творческих способностей старших дошкольников. Были предложены рекомендации относительно направления старших дошкольников на развитие творческих способностей средствами компьютерных игр. В статье представлены виды компьютерных игр, характеристики компьютерных игр и классификация компьютерных игр. Приведенные жанры компьютерных игр и характеристики по жанрам компьютерных игр.

Ключевые слова: компьютерная игра, развитие, способности, роль компьютерной игры, виды компьютерных игр, старшие дошкольники, развивающие компьютерные игры.

Based on a brief analysis of the existing problems in the application of computer game for development of creative abilities of older preschoolers, analyzed the role of computer games in the development of older preschooler, value of computer games in the development of older preschooler, given the impact of computer games on the development of creative abilities of older preschoolers. It was a comparative analysis of older preschooler's playing, its role and importance in the development of creative abilities and computer game, its role and importance in the development of creative abilities of older preschoolers. There have been proposed recommendations for older preschoolers directing the development of creative abilities by means of computer games. The article presents the types of computer games, characteristics of computer games and classification of computer games. The genres of computer games and their features are described.

Key words: computer game, development, ability, the role of computer games, types of computer games, senior preschool children, developing computer games.