

## ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА УРОКАХ, ЯК ЗАСІБ ДЛЯ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

**Похонський Володимир Степанович**

вчитель інформатики,

Тернопільський ліцей № 21-спеціалізована мистецька школа імені Ігоря Грети,

volodymyr.pokhonsky@gmail.com

У нашому сучасному світі комп'ютерні технології є невід'ємною складовою. Щороку з'являються нові технічні засоби, які можуть змінити процес навчання та систему освіти в цілому. Розгалужений розвиток комп'ютерів та інформаційних технологій вимагає, щоб людина могла їх опанувати. Наше століття є століттям інформації, і кожна людина повинна вміти орієнтуватися в інформаційному потоці. Чим швидше цього вона навчиться, тим більш ефективною буде її робота.

Комп'ютерні програми є дуже важливим інструментом в багатьох галузях життя, включаючи виробництво комп'ютерних ігор. Ігри були створені для розваг, але тепер вони стали невід'ємною частиною дозвілля багатьох людей. Проте, в останні роки стали дуже популярними розвиваючі ігри, які можуть допомогти дітям у розвитку різних навичок, таких як логічне мислення, увага та швидкість реакції. Дослідження, що стосуються використання комп'ютерних ігор у навчанні, є дуже важливими, оскільки якісно розроблена навчальна гра може допомогти в розвитку згаданих вище навичок. Вчителі вважають, що гра є важливою для розвитку дітей, тому важливо навчитись правильно використовувати комп'ютерні ігри. Існує багато ігор, які враховують вікові особливості та закономірності навчання та розвитку дітей, тому батьки зацікавлені в тому, наскільки корисними можуть бути комп'ютерні ігри для дитини та які результати вони можуть дати. Комп'ютерні ігри можуть використати на уроках, якщо учень добре працює і виконав всі завдання, то можна запропонувати такі відео-ігри: *Minecraft*, *SimCity* або *Quantum Conundrum*

*Minecraft* – це відеогра, яка може мати позитивний вплив на навчання учнів. Ось деякі з можливих способів, як *Minecraft* може вплинути на навчання:

1. Розвиток творчості: *Minecraft* дає можливість гравцям будувати власний світ з нуля, що може стимулювати їх творчість та фантазію.

2. Розвиток навичок програмування: *Minecraft* має вбудовану мову програмування, яку можна використовувати для створення різних елементів в грі. Гра може допомогти учням навчитися програмувати та розвивати свої навички в цій галузі.

3. Розвиток просторового мислення: *Minecraft* дозволяє гравцям будувати складні структури та міста. Це може сприяти розвитку просторового мислення та допомогти учням краще розуміти геометрію та фізику.

4. Розвиток соціальних навичок: *Minecraft* може бути використаний для спільної гри декількох гравців. Це може сприяти розвитку комунікативних навичок та співпраці між учнями.

5. Розвиток історичних знань: *Minecraft* має різні моди, які можуть розширювати знання учнів про історичні події та культуру.

Хоча *Minecraft* може мати позитивний вплив на навчання, важливо враховувати, що відеоігри не повинні замінювати традиційні методи навчання, але

можуть бути доповненням до них. Вчителям варто ретельно обирати, які ігри вони використовують в навчанні та як вони їх інтегрують в навчальний процес.

Гра *SimCity* може мати деякий вплив на навчання учнів у школі, особливо в галузі географії, історії, економіки та соціології. Деякі можливі впливи включають:

1. Розвиток географічних знань: Гра *SimCity* може допомогти учням розуміти, як функціонують міста, їх структуру та географічне розташування.

2. Розвиток економічних знань: Гра *SimCity* може допомогти учням зрозуміти, як економіка міста працює, які є фінансові витрати та як ефективно використовувати ресурси.

3. Розвиток креативного мислення: Гра *SimCity* дозволяє учням творчо вирішувати проблеми та розвивати нові ідеї для покращення міста.

4. Розвиток соціальних навичок: Гра *SimCity* може допомогти учням розвивати соціальні навички, такі як комунікація, співпраця та лідерство, які необхідні для побудови успішного міста.

Однак, слід зазначити, що гра *SimCity* не повинна бути заміною для традиційного навчання та не може вирішити всі проблеми, які виникають у містах. Вона може бути корисним інструментом для доповнення навчального процесу та забезпечення додаткових можливостей для розвитку учнів.

*Quantum Conundrum* є комп'ютерною грою, яка може мати позитивний вплив на навчання учнів у школі у кількох аспектах.

По-перше, гра може допомогти розвинути креативне мислення та розв'язування проблем, оскільки гравець повинен знаходити нестандартні шляхи для проходження кожного рівня. Це може збільшити увагу учнів до деталей та допомогти їм розвивати навички знаходження рішень у нестандартних ситуаціях.

По-друге, гра може також допомогти учням у розвитку логічного мислення та математичних навичок, оскільки гравець повинен розуміти фізичні закони, щоб проходити рівні. Це може допомогти учням краще зрозуміти математичні концепції та фізичні принципи, які вони вивчають у школі.

По-третє, гра може допомогти учням розвивати навички співпраці та комунікації, оскільки гравець може бути вимушений працювати в команді, щоб пройти деякі рівні гри. Це може допомогти учням вчитися працювати разом та вирішувати проблеми у групі.

Загалом, *Quantum Conundrum* може мати позитивний вплив на навчання учнів у школі, оскільки може допомогти їм розвивати креативне мислення, логічне мислення та навички співпраці та комунікації. Однак, важливо зазначити, що гра не є заміною для традиційного навчання та повинна використовуватися як допоміжний засіб у навчальному процесі.

Ці комп'ютерні ігри для навчання складаються з трьох частин: вступу, головної гри та заключення, які мають бути добре збалансованими, аби діти не стомлювалися та не допускали помилок. Є три групи навчальних комп'ютерних програм: програми для навчання букв, розвивальні програми та діагностичні ігри, які можуть допомогти дітям у розвитку різних навичок, таких як логічне та просторове мислення, увага та дрібна моторика рук. За дослідженнями фахівців з Великобританії, комп'ютерні ігри можуть ефективно сприяти розвитку логічного та інших видів мислення, особливо в іграх, де необхідно будувати міста та

створювати спільноти людей. У таких іграх створюються конфліктні ситуації, призначені для певної вікової групи, де учасники повинні досягти конкретної позитивної результативності на рівні особистих навчальних цілей та впливати на інших дітей у грі.

Якщо звести все сказане вище до одного висновку, то можна стверджувати, що комп'ютерні ігри можуть бути корисним інструментом для розвитку та навчання дітей, якщо їх використовувати з розумінням та дотримуватись певних правил. Наприклад, обмежувати час гри до 2 годин на день, не допускати перевтомлення, не грати перед сном та перевіряти ігри на відповідність віковим показникам дітей. Використання комп'ютерних програм у навчальному процесі може стимулювати розвиток індустрії комп'ютерних ігор, створюючи навчально-ігрові комплекси та тренажери для активного використання в освіті. Крім того, використання комп'ютерних ігор у навчально-тестових системах допомагає активізувати навчальний процес та зосередити увагу учнів на ключових питаннях теоретичного та практичного курсів різних навчальних предметів.

### Список використаних джерел:

1. Іванова С. М. Вплив комп'ютерних ігор на формування елементів логічного мислення у дітей старшого дошкільного віку. URL:<http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em2/content/07ismaps.html> (дата звернення: 26.03.2023).
2. Лаврентьєва Г. М. Комп'ютерно-ігровий комплекс. *Молодша школа*. 2003. № 1. С. 10.
3. Чорна В. Вплив комп'ютерних ігор на психофункціональний стан дітей. *Довкілля та здоров'я*. 2009.

## ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ З ОБДАРОВАНОЮ МОЛОДДЮ В ДИСТАНЦІЙНОМУ ФОРМАТІ

### Шаров Сергій Володимирович

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри комп'ютерних наук,  
Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного,  
[segsharov@gmail.com](mailto:segsharov@gmail.com)

### Кремінський Борис Георгійович

доктор педагогічних наук, професор, начальник відділу роботи з обдарованою молоддю,  
державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти»,  
[b\\_kreminskyi@ukr.net](mailto:b_kreminskyi@ukr.net)

Сучасні тенденції, що пов'язані з соціально-економічними змінами в країні та світі, висувають нові вимоги до підготовки фахівців, зданих до творчого вирішення поставлених задач, швидкої адаптації до нових умов, якісного виконання своїх професійних обов'язків. Це стосується і обдарованої молоді, яка вважається одним з чинників сталого розвитку демократичного суспільства. Саме обдарована молодь є генератором нових та креативних ідей, рушієм прогресу в різних галузях знань. Як наслідок, виявлення, розвиток та підтримка талановитої молоді є одним із стратегічних напрямків розвитку держави.

Необхідність пошуку нових методичних рішень підготовки обдарованої молоді в умовах інформаційного суспільства призвела до широкого використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітньому процесі, що є одним