**Володимир Ковальчук, Мар’яна Майхер**

**(Дрогобич, Україна)**

**ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**ПРИ РОЗРОБЦІ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР З ІНФОРМАТИКИ**

**У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Серед основних стратегічних цілей розвитку інформаційного суспільства в Україні є забезпечення комп’ютерної та інформаційної грамотності населення шляхом створення системи освіти, орієнтованої на використання новітніх інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у формуванні всебічно розвиненої особистості [2].

Застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі має стати інструментом забезпечення успіху нової української школи. Особливо важливим у цьому контексті є поєднання гри з навчальною діяльністю у початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну [1].

Гра, як і творчість, єднає дітей і вчителя, вчить оптимізму, життєлюбству, взаєморозуміння. Вона сприймається як радісний підсумок здійснення планів, реалізація перспективи. Для того, щоб навчання у початкових класах не було одноманітним, а носило цікавий, пізнавальний характер на будь-якому уроці вчитель має використовувати ігрову форму [9].

Поряд з цим, нині школа потребує такої організації діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого мислення кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм та методик.

Сучасні педагогічні науки пропонують широкий спектр новітніх технологій, кожна з яких має свої переваги в організації навчально-виховного процесу. Поряд з інформаційно-комунікаційними технологіями важливу роль у початковій школі відіграє дидактична гра. Використання засобів новітніх інформаційно-комунікаційних технологій для організації ігор у початковій школі зумовило актуальність вибору теми.

Використання інформаційних технологій у практиці роботи початкової школи досліджували В. Білоус, І. Галаган, О. Зеленська, Г. Лаврентьєва, О. Мельник, О. Мороз, Л. Пономаренко, Т. Фефілова, С. Хомич.

Незважаючи на вивчення окремих аспектів досліджуваної проблеми, застосування ІКТ як засобу для організації дидактичної гри не достатньо вивчено. Водночас, результати емпіричного дослідження показують позитивну динаміку щодо використання ІКТ у початковій школі.

Застосування ІКТ на уроках посилює позитивну мотивацію навчання і активізує пізнавальну діяльність учнів. За допомогою використання ІКТ на уроці можна реалізувати основні принципи активізації пізнавальної діяльності: принцип рівності позицій, принцип довірливості, принцип зворотного зв’язку, принцип заняття дослідницької позиції. Реалізація цих принципів простежується на всіх уроках, де застосовують ІКТ.

Внаслідок застосування комп’ютерних технологій учні вчаться навичкам контролю та самоконтролю, розширюється можливість самостійної діяльності, а також формуються навички дослідницької діяльності, що в результаті сприяє підвищенню якості освіти.

Для стимулювання пізнавального інтересу молодшого школяра шляхом залучення його до самостійної пізнавальної діяльності, врахування індивідуальних особливостей учнів, отримання задоволення дітей від навчання важливо проводити дидактичні ігри в урочний та позаурочний час.

На думку Г. Лаврентьєвої, «гра – це той тип діяльності, що найбільше сприяє природній адаптації до різноманітних навантажень для дітей цього віку, у грі дитина засвоює знання, формуються її основні психічні функції і розумові процеси» [6, с. 4].

У навчально-виховному процесі гра реалізує кілька функцій:

* навчальну–розвиток умінь та навичок діяльності;
* комунікативну – оволодіння комунікативними здібностями та культурою спілкування;
* психологічну – підготовка фізіологічного та емоційного стану для більш ефективної діяльності, перебудова власної психіки та оволодіння перцептивними і сугестивними здібностями;
* розвивальну – активізація резервних можливостей гармонійного розвитку особистості;
* виховну – психотренінг і психокорекція в ігрових моделях життєвих ситуацій;
* релаксаційну – усунення емоційного напруження, викликаного інтенсивним навчанням;
* розважальну–створення сприятливої атмосфери на заняттях [12,с.6].

Використання ІКТ на уроках сприяє зниженню емоційної напруги в

класі, закріпленню отриманих знань в ігрових ситуаціях і бажання використовувати комп’ютер як засіб навчання [10].

Стрімке впровадження інновацій, покращення технічного забезпечення шкіл, вільний доступ до сучасних онлайн-ресурсів дає можливість вчителеві використовувати їх для організації дидактичних ігор в початковій школі. Сучасні ІКТ пропонують вчителю широкий спектр послуг, які є у вільному доступі.

ІКТ, які призначені для створення і реалізації дидактичних ігор в навчально-виховному процесі, називають навчально-ігровими. Розглянемо приклади навчально-ігрових інформаційно-комунікативних технологій, які можна використовувати у початковій школі з різних навчальних предметів. До них відносимо педагогічні програмні засоби, програми-генератори ігор, веб-орієнтовані технології для організації ігор та онлайн-сервіси для організації та проведення ігор з готовими розробками та можливістю для їх створення.

Педагоги можуть використовувати різноманітне програмне забезпечення для розробки і реалізації ігор на уроках з різних навчальних предметів. *Програмне забезпечення* – це дидактична система із повним набором необхідних матеріалів та інструментів, необхідних для якісної підготовки до уроку та їх проведення, містить велику кількість і високу якість ілюстративних матеріалів, що сприяє високому рівню ефективності навчання. Навчально-ігрові ППЗ у початковій школі розробляються різними торговими марками (ТМ«Сорока Білобока», ПП «Контур Плюс»,

«Розумники» тощо) для різних освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти. Наприклад, такі ППЗ як «Українська абетка», «Абетка- малятко», «Грамотійка будує місто», «Дитячий тренажер грамотності».

Для створення інтерактивних завдань, ігор, кросвордів, ребусів можна застосовувати програми-генератори ігор: для складання кросвордів – Crossword Compiler, Crossword Forge, «Універсальний генератор кросвордів», ребуси – за допомогою генератора ребусів. Завдання для кросвордів можна створювати з різних навчальних предметів, в тому числі і на інтегративній основі.

Зараз все більшої популярності у зв'язку з доступністю мобільних пристроїв набувають мобільні навчальні додатки, які розроблені для операційних систем Androidі IOS. Наприклад, педагогічні ігри від ТМ

«Розумники» працюють у безкоштовному додатку Edugames; розробник арт- студії «Bristar Studio» пропонує безкоштовну навчальну гру для додаткового навчання дітей – «Герої Матемагії», сюжет якої охоплює основні арифметичні навички.

Вчителі молодших класів надають перевагу онлайн-сервісу Wizer.Me − це простий і швидкий інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів із завданнями і вправами, в тому числі і на основі відео. Можна скористатися вже створеними робочими листами з багатьох тем, а можна створити свої [13].

Отже, використання ІКТ в організації дидактичних ігор має місце в навчально-виховному процесі і практикується сучасними вчителями, є ефективним у процесі формування успішної особистості школяра.

Проблема використання ІКТ в організації дидактичних ігор в початковій школі є актуальною і потребує подальшого розвитку. Дослідження потребують встановлення педагогічних умов, які забезпечують ефективне застосування новітніх інформаційно-комунікаційних технологій для організації дидактичних ігор в сучасній школі.

**Література:**

1. *Борщ О.* Впровадження змісту ігрового навчання в педагогічну практику / О. Борщ // Початкова школа. – 2011. – № 7. – С. 39–40.
2. *Галаган І.* Використання інформаційно-комунікаційних технологійв початкових класах / І. Галаган // Початкова школа. – 2014. – № 2. – С.33−34.
3. *Дзямулич Н.* Використаннях марних сервісів–новий етапу розвитку освітніх інформаційно-комунікаційних технологій / Н. Дзямулич // Проблеми підготовки сучасного вчителя. – 2014. – № 10 (Ч. 1). – 64 с.
4. *Зеленська О.* Використання інноваційних технологій на уроках у початкових класах / О. Зеленська // Початкова школа. – 2010. – № 11. – С. 47−48.
5. *Кадемія М. Ю.* Інноваційні технології навчання: словник-глосарій : навчальний посібник для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів: СПОЛОМ, 2011. – 196 с.
6. *Лаврентьєва Г. П.* Пропедевтика формування інформаційної культури учнів у початковій школі / Г. П. Лаврентьєва // Комп’ютер у школі та сім’ї. – 2013. – № 8. – С. 3–8.
7. *Мороз О.* Використання інформаційно-комп’ютерних технологій в початковій школі / О. Мороз // Рідна школа. – 2014. – № 12. – С. 43–47.
8. *Ноздрова О. П.* Дидактична гра як засіб стимулювання пізнавальної активності учнів 6–7-річного віку: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. пед. наук, 13.00.09 / О. П. Ноздрова. – Х., 2008. – 19 с.
9. *Сехіна О. Г.* Інтерактивні ігрові технології як засіб розвитку і самореалізації особистості /О.Г.Сихіна // Педагогікав Україні та за кордоном:м-лиміжнар.наук.-практ.конф.(28–29лютого2014р., м. Харків). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2014. – С. 68–72.
10. *Співаковський О. В.* Філософія трисуб’єктної дидактики в системі підготовки майбутнього вчителя початкових класів / О. В.Співаковський, Л. Є. Петухов, В. В. Коткова // Ком’ютер у школі та сім’ї. – 2014. – № 3. – С. 7−11.
11. *Старкова І. В.* Гра як метод розкриття та формування творчих здібностей дитячої особистості:Здосвіду роботи /І.В.Старкова// Початкове навчання та виховання. – 2016. – № 34 – 36. – С. 2–8.