

використовували проекти – специфічні організаційні одиниці платформи Apache CloudStack.

Дослідження показало, що поєднання сучасних методик змішаного навчання дозволяє викладачеві використовувати технологічні переваги академічної хмари. Комбінування навчання сприяє зростанню ефективності використання освітніх та обчислювальних ресурсів, часу, навчання стає більш відкритим, студенти мають можливість вчитися керувати своїм пізнанням і готові до успішного завершення курсу.

Список використаних джерел:

1. Балик Н.Р. Інноваційне навчання в університеті: досвід та перспективи / Н.Р. Балик // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2013. – №5 (46). – С. 49-59.
2. Биков В. Ю. Хмарна комп'ютерно-технологічна платформа відкритої освіти та відповідний розвиток організаційно-технологічної будови ІТ-підрозділів навчальних закладів / Биков В.Ю. // Научные журналы НТУ «ХПИ»: Теория и практика управления социальными системами №1
3. Жалдак М. І. Модель системи соціально-професійних компетентностей вчителя інформатики / М. І. Жалдак, Ю. С. Рамський, М. В. Рафальська // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. – Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : Зб. наукових праць / Редада. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2009. – № 14. – С. 5 –12
4. Олексюк В.П. Застосування віртуальних хмарних лабораторій у процесі підготовки майбутніх учителів інформатики. / В.П. Олексюк // Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Сер. № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: [зб. наук. праць]. №15(22) / Редада. – К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2015. С. 76-81
5. Спірін, О. М. Підготовка наукових кадрів вищої кваліфікації з інформаційно-комунікаційних технологій в освіті / О. М. Спірін, Ю. Г. Носенко, А. В. Яцишин // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 2 : Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : зб. наук. праць. – Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. – Вип. 19 (26). – С. 25-34.
6. Curriculum Guidelines for Baccalaureate Degree Programs in Information Technology.: Association for Computing Machinery & IEEE Computer Society. – 2017. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/curricula-recommendations/it2017.pdf>

НАВЧАЛЬНІ ІГРИ НА УРОКАХ, ЯК ЗАСІБ ДЛЯ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

Похонський Володимир Степанович

вчитель інформатики та математики

Тернопільський ліцей №21-спеціалізована мистецька школа імені Ігоря Грети

volodymyr.pokhonskyu@gmail.com

Бурхливий розвиток комп'ютерної техніки й інформаційних технологій вимагають від людини оволодіння ними. Сучасне століття називають століттям інформації. Людина повинна навчитися орієнтуватися в інформаційному потоці. І чим раніш це відбудеться, тим ефективніше буде її робота.

Комп'ютерні програми полегшують та прискорюють роботу в усіх галузях нашого життя. Не можна обійти стороною і тему комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри створювалися як розвага і не більше. На даний час комп'ютерні ігри є невід'ємною частиною дозвілля більшості людей. Більшість продовжує вважати комп'ютерні ігри забавою, діти все більше часу проводять граючи в ігри замість

навчання і розвитку. Однак комп'ютерні ігри можуть приносити і користь, а саме -допомагати дитині у розвитку багатьох навичок. Це так звані розвиваючі ігри.[2]

Педагоги вважають, що для розвитку дитини важливою є гра. Тому потрібно навчитись правильно використовувати комп'ютерні ігри. Дитина краще засвоїть інформацію граючи в розвиваючу гру, ніж прочитавши чи почувши ці ж самі відомості. Саме тому батьків цікавить питання –наскільки корисними для дитини можуть бути комп'ютерні ігри та які результати вони можуть дати. Останнім часом все більше з'являються ігри, розроблені спільно роботою програмістів та педагогів, які враховують вікові особливості дітей, закономірності їх навчання та розвитку.

Такі ігри мають декілька складових [2]:

- початок (пояснення щодо гри);
- власне гра;
- кінцівка (аналіз гри та оцінка результатів).

Згідно вимог тривалість навчаючої гри не повинна перевищувати 15 хвилин, більший час викликає стомлення і з'являються помилки при виконанні.

За результатами досліджень асоціації "Комп'ютер і дитинство" (КІД) навчальні комп'ютерні програми можна умовно поділити на 3 групи:

- 1) навчальні програми, що сприяють засвоєнню дітьми букв, розвивають навички читання, елементарні математичні уявлення тощо;
- 2) розвивальні програми, що сприяють пізнавальному розвитку дошкільників і спонукають дітей до самостійних творчих ігор;
- 3) діагностичні ігри, застосовувані для виявлення рівня розвитку в дітей розумових здібностей, пам'яті, уваги і т. п. Вони в основному використовуються фахівцями для рішення специфічних задач, у тому числі у дошкільній корекційній педагогіці.

За допомогою подібних ігор діти вчаться [1]:

- логічно мислити
- розвивають уважність
- розвивають образне та просторове мислення;
- розвивають дрібну моторику рук
- запам'ятовують великий обсяг нової інформації;

Фахівці з Великобританії, що працюють за проектом освітніх програм Teachers Investigating Educational Multimedia, провели дослідження, спостерігаючи процес навчання і розвиток більш як 700 дітей, на заняттях з використанням ІКТ і виявили, що комп'ютерні ігри можуть потужно сприяти розвитку як логічного, так і інших видів мислення. Це стосується, насамперед, ігор, де потрібно будувати міста і створювати співтовариства людей, як, наприклад, в іграх SimCity, Championship Manager чи RollerCoaster Tycoon. У змістовній частині гри конструюються конфліктні ситуації, що розраховані на певну вікову групу, де учасники цього процесу повинні не тільки досягти конкретної позитивної результативності на рівні особистих навчальних цілей, але й своїми успіхами опосередковано впливати на інших дітей, що діють в аналогічних ситуаціях. Крім набуття комунікативних навичок, набуття початкових знань зі світу точних наук,

тут вирішується головне завдання – кожним учасником розв’язується проблема суперечностей раціональної стратегії поведінки й здійснення оцінки спроектованих результатів, таким чином створюється фундамент для розвитку логічного мислення. У спільних іграх, де діти грають парами чи невеликими групами, також розвиваються навички спілкування й уміння вирішувати проблеми. Крім того, удосконалюються навички читання й усної лічби, підвищується грамотність дошкільника [6].

Виходячи з усього вище сказаного, можна зробити висновок, що комп’ютерні ігри можна і потрібно використовувати не тільки як дозвілля та розвага, а й як навчання та розвиток дітей. Головне слідкувати, щоб вони не завдавали шкоди дитині. Для цього потрібно дотримуватись декількох правил :

1. Не дозволяйте дитині проводити за ноутбуком чи комп’ютером понад 2-х годин на день.
2. Якщо ви помітили, що ваші син або донька перевтомлюються від якоїсь гри, відмініть її.
3. Не дозволяйте ігри за комп’ютером в останні кілька годин перед сном.
4. Радимо спочатку «приміряти» ігри на себе, щоб зрозуміти, чи підходять вони дитині, чи виконують ті задачі, які ви від них чекаєте [3].

Список використаних джерел:

1. Гуревич Р.С. Теоретичні та методичні основи організації навчання у професійно-технічних закладах: Монографія / За ред. С.У. Гончаренка.–К.: Вища школа, 1998. –229 с.
2. Іванова С.М. Вплив комп’ютерних ігор на формування елементів логічного мислення у дітей старшого дошкільного віку [Електронний режим] / С. М.Іванова–Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/ITZN/em2/content/07ismaps.html>
3. Кореганова О. І. Комп’ютер у дошкільному закладі / О.І.Кореганова // Комп’ютер у школі та сім’ї. -2000. -№ 3. -С. 40.
4. Лаврентьева Г. М. Комп’ютерно-ігровий комплекс / Г. М.Лаврентьева // Молодша школа. -2003. -№ 1. -С. 10.
5. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка / Т. І.Поніманська. -К.: Академвидав, 2004.
6. Чорна В. Вплив комп’ютерних ігор на психофункціональний стан дітей / В. Чорна // Довкілля та здоров’я. -2009.