

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет дошкільної і технологічної освіти
Кафедра дошкільної освіти

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

_____ Ковшар О.В.

« ___ » _____ 20__ р.

Реєстраційний № _____

« ___ » _____ 20__ р.

РОЗВИТОК ТВОРЧОЇ УЯВИ СТАРШИХ
ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБОМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.
МЕТОДИЧНА РОЗРОБКА ЗБІРКИ ІГОР

Кваліфікаційна робота студентки
групи ДВПм-16

ступінь вищої освіти «магістр»
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»

Шумейко Валерії Юріївни

Керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри дошкільної освіти
Бадіца М. В.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	7
1.1. Проблема розвитку творчої уяви дошкільників у різноманітних наукових підходах	7
1.2. Вікові особливості розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку	13
1.3. Комп'ютерні ігри як ефективний засіб розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку	21
РОЗДІЛ 2. СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПРАКТИЦІ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ	29
2.1. Аналіз комп'ютерних програм та передового педагогічного досвіду вихователів закладу дошкільної освіти з розвитку творчої уяви старших дошкільників	29
2.2. Методика розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор	39
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ	47
3.1. Етапи впровадження методики з розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор	47
3.2. Презентація збірки комп'ютерних ігор	50
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62
ДОДАТКИ	67

ВСТУП

Актуальність дослідження. У Законах України, «Про дошкільну освіту» [14], Базовому компоненті дошкільної освіти [1] визначено, що відродження суспільства України, його розвиток, значною мірою залежить від творчості його членів, їх ініціативи, тих умов, що створюються для розвитку та реалізації потенціалу кожної особистості. Пошук шляхів та засобів розвитку обдарованості та здібностей, створення умов для актуалізації творчості кожного дошкільника є одним із пріоритетних завдань сучасної дошкільної освіти.

Базовий компонент дошкільної освіти вказує, що концептуальною основою сучасного виховання та навчання дітей дошкільного віку є покладання надій на творчий розвиток особистості в освітньому просторі.

Актуальність проблеми полягає в тому, що у дітей дошкільного віку ще недостатньо розвинута творча уява, тому що вона розвивається поступово, з накопиченням психічного досвіду. В той час як творча уява є основою творчої діяльності і передумовою успішності навчання в майбутньому. Тому наше дослідження має мету виявити рівень та можливі чинники розвитку творчої уяви в дітей дошкільного віку, засобом комп'ютерних ігор.

Дошкільний вік є найбільш сенситивним та активним періодом процесу розвитку творчої уяви, уява є постійним супутником дитячого розвитку й умовою існування в повсякденному житті.

На сучасному етапі становлення дошкільної освіти, одне із найголовніших місць у освітньо-виховному процесі займають ігрові технології та комп'ютерні впровадження. Відповідно до закону України «Про дошкільну освіту» [14], значна кількість закладів дошкільної освіти використовують комп'ютерні ігри зі старшими дошкільниками на різні теми. У законі «Про дошкільну освіту» [14] визначено «розвивальні комп'ютерні ігри спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги, уяви та інших психічних процесів».

Проблема розвитку творчої уяви викликає гострий інтерес у всьому світі. Розв'язання її суттєве в зв'язку з тим, що головна умова прогресивного розвитку суспільства – людина, що здатна до творчості. У сучасному світі необхідно від початку, з перших років життя людини, закладати основи розуміння світу як такого, що динамічно змінюється, в якому особистість перебуває в стані постійного творення цього світу і самої себе.

Сучасне суспільство відчуває потребу в креативних особистостях, які нестандартно мислять, виявляють творчу ініціативу, чутливість до проблем, знаходять оригінальні способи їх вирішення.

Отже, однією з найважливіших задач закладу дошкільної освіти на сучасному етапі є забезпечення гармонійного розвитку дитини, що в свою чергу обов'язково передбачає формування та розвиток різних видів уяви в дітей.

Аналіз науково-педагогічної літератури свідчить про те, що різні аспекти розв'язування проблем розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку представлені у працях ряду вчених а, зокрема, найбільш точно визначення поняття «уява», а також класифікацію видів та прийомів уяви, на нашу думку, запропонувала (Д. Дубравська). Проблемою обґрунтування фізіологічного механізму уяви займалися (В. Богословський), (Є. Канацевич) та ін. Актуальні питання організації пошуку, підтримки та розвитку творчих здібностей дітей, умови формування творчої компетентності у дітей старшого дошкільного віку розглядала (Т. Волобуєва). Також проблемами розвитку уяви дошкільників займалися такі вчені як (В. Петровський, К. Ушинський, Л. Виготський, Л. Мухіна, О. Скрипченко, Р. Немов). Вивченням класифікацією та характеристикою ігор з розвитку творчої уяви займався (Т. Дуткевич). Творчими іграми займалася (А. Усова, Є. Кравцова, Р. Жуковська). Вивченням комп'ютерних ігор для дітей займалися такі дослідники (И. Бурмистров, В. Грамолин, О. Кивлюк, Б. Нікітін, С. Мазуряк)

Мета дослідження – теоретично вивчити та практично дослідити проблему розвитку творчої уяви старших дошкільників у процесі використання комп'ютерних ігор.

Для досягнення мети дослідження були виокремлені такі **завдання**:

- проаналізувати стан розробки проблеми використання комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви старших дошкільників, шляхом психолого-педагогічної літератури та методичних джерел.
- на підставі аналізу й узагальнення наявного у психолого-педагогічній літературі матеріалу з досліджуваної та дотичної до неї проблематики, теоретично обґрунтувати поняття «творча уява», охарактеризувати її зміст та структуру.
- з'ясувати особливості розвитку творчої уяви старших дошкільників.
- описати методику використання комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви старших дошкільників.
- розробити збірку комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви старших дошкільників.

Об'єктом дослідження є розвиток творчої уяви дітей старшого дошкільного віку.

Предметом дослідження є комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку.

Для розв'язання поставлених мети і завдань застосовувався **комплекс методів** дослідження:

- теоретичні: вивчення та аналіз філософської, психолого-педагогічної, науково-методичної літератури, що забезпечило розгляд загальних теоретичних питань з проблеми дослідження; вивчення, аналіз і узагальнення педагогічного досвіду, порівняння, систематизація, моделювання змісту, організаційних форм і методів навчання; зіставлення та узагальнення отриманих результатів дослідження з метою обґрунтування сутності досліджуваного явища та визначення оптимальних педагогічних умов розвитку творчої уяви старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор;

- праксиметричні (аналіз педагогічного досвіду та результатів діяльності), за допомогою яких упорядковано та систематизовано дослідницькі матеріали.
- емпіричні: цілеспрямоване та систематичне спостереження за освітньою діяльністю дошкільників, спостереження, бесіди, тестування для виявлення рівня розвитку творчих здібностей старших дошкільників.

Теоретичне значення дослідження. В процесі роботи уточнено базово-категоріальні поняття з проблеми дослідження, а саме, поняття «творча уява»; обґрунтовано особливості розвитку творчої уяви старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор;

Практичне значення дослідження полягає в тому, що основні положення роботи доповнюють педагогічне знання й можуть слугувати для подальшої наукової розробки проблеми розвитку творчої уяви старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, а також сприяють її використанню в закладах дошкільної освіти.

Апробація результатів дослідження: основні положення кваліфікаційної роботи прикладного характеру висвітлювалися на Міжнародній науково-практичній конференції «SCIENCE, INNOVATIONS AND EDUCATION: PROBLEMS AND PROSPECTS» (м. Токіо, Японія, 9-10 грудня 2021р.).

Структура та обсяг магістерської роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, семи підрозділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 69 сторінок комп'ютерного тексту. Основний зміст викладено на 59 сторінках. Список використаних джерел складається з 60 найменувань.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Проблема розвитку творчої уяви дошкільників у різноманітних наукових підходах

Уява – найважливіший пізнавальний процес, який входить до складу будь-якого творчого акту. Разом із творчим мисленням продуктивна уява становить єдиний контекст творчого розвитку людини. Уява пов’язує інтелектуальне й емоційне життя особистості, пронизує всі види діяльності, включається в систему найсуттєвіших когнітивних утворень суб’єкта [4, с.93].

На думку вчених, саме розвитком уяви можна пояснити появу творчої діяльності в дошкільному віці, адже своєрідність її виявляється в тому, що виникає можливість її протікання від думки до ситуації, а не від ситуації до думки. Діти починають все більше уваги приділяти ідеї, тобто задуму свого твору, який відображає сюжет малюнка, гри чи казки. При цьому діти використовують у своїй творчій діяльності не тільки реальні предмети, але й казкових героїв.

На нашу думку, уява – це відтворення у психіці людини предметів та явищ, які вона сприймала раніше, а також створення нових образів предметів та явищ, котрих раніше вона ніколи не сприймала.

Виховання творчої уяви починається з дошкільного віку. У змісті цієї проблеми повинно бути покладено диференційований, тобто особистісно-орієнтований, підхід до кожної дитини, що забезпечує високий рівень розвитку її творчого розвитку. Адже кожна дитина індивідуальна. В кожній дитини є свої певні нахили, здібності, інтереси. І підхід до кожної дитини повинен бути різний.

Уява – це специфічно людський психічний процес, що виник і сформувався під час праці. Будь-який акт діяльності обов’язково включає уяву. Не уявивши результати праці, не можна приступити до роботи. Саме в

цьому їй полягає важлива функція уяви як специфічно людської форми випереджального відображення дійсності. Принциповим є те, що уява пов'язана з образами, уявленнями, хоча продукт уяви оформлюється знаково – у вигляді, наприклад, опису, тексту, тобто вербально (скажімо, як фантастичний твір). Учені вважають, що уява виникла в людини як відповідь на потребу передбачати результат своєї праці і, крім того, пояснити незрозумілі події та явища природи.

Уява впливає на формування багатьох якостей особистості. Вона дає нам можливість сприйняти та зрозуміти певні зміни в оточуючому нас житті, передбачити ці зміни, і відповідно до них змінити нашу поведінку. Уява сприяє формуванню одухотвореності, можливості сприймати і цінити прекрасне, сприяє розвитку емоційної сфери особистості, дає можливість відчувати стан іншої людини, поспівчувати їй тощо. Уява надає нам можливість мріяти, в думках задовольняти свої бажання, котрі неможливо виконати в житті, і отримувати задоволення від цих думок [4, с.97].

Уява допомагає дітям пізнавати навколишній світ, отримувати нові знання та розвиток. Адже дітям якимось чином необхідно зрозуміти якесь певне явище, якого вони ніколи не бачили. Уява – це необхідний людині пізнавальний процес, не маючи якого вона зіткнулася б з труднощами. Тому необхідно розширювати горизонти уявлень у людей, вміння дивитися на речі та явища з різних сторін, бачити незвичайне в звичайному, працювати над самостійністю мислення, здатністю пропонувати щось нове, фантазувати, зв'язувати на перший погляд зовсім різні речі, тобто виховувати творчий підхід до життя.

На думку вчених (З. Новлянська, Т. Дуткевич, М. Подд'яков), діти старшого дошкільного віку мають підвищену пізнавальну активність, емоційно-психологічну чутливість, відсутність жорстких стереотипів, що дає можливість вийти за межі умовних кордонів та правил. Неупередженість фантазії сприяє самовираженню дитини в найрізноманітніших видах діяльності (О. Д'яченко, В. Котирло). Не дивлячись на багатолітню

дослідницьку історію, багато істотних розділів проблеми творчої уяви все ще розроблені недостатньо. Особливо суперечливо вирішується питання про ті компоненти (перцептивно-образні, абстрактно-вербальні, емоційно-чуттєві), які можуть включатися в процес імажинативних перекомбінувань. Недостатньо вивчені особливості творчої уяви у різних вікових групах [4, с.99].

При дослідженні проблеми творчої уяви ми опирались на розроблену Л.С. Виготським концепцію розвитку найвищих психічних функцій, до яких відноситься і уява. Згідно цієї теорії розвиток будь-якої найвищої психічної функції носить опосередкований характер. Суть такого розвитку полягає в оволодінні суб'єктом суспільно виробленими і зафіксованими в людській культурі засобами, які перебувають і структурують не навколишню дійсність, а самі психічні функції. Опосередкованість, поряд з усвідомленістю і довільністю, є важливою характеристикою будь-якої найвищої психічної функції. В рамках цього підходу творча уява розглядається передусім як процес реалізації особливих особистісних потреб і в якості основного механізму виступає вже не встановлення відношень між уявленнями про реальність, а різного роду внутрішні конфлікти [4, с.45].

Відносно розуміння сутності творчої уяви ми віддаємо перевагу поглядам Л.С. Виготського, який розглядає творчу уяву як діяльність, що охоплює перекомбінуванням весь досвід суб'єкта, тобто його перцептивні і абстрактні знання, а також емоційно-чуттєві враження. Ці положення є одним із головних принципом основи нашого дослідження [4, с.46].

Уява, або фантазія, є одним з пізнавальних процесів, притаманних лише людині, необхідним елементом творчої діяльності, будь-якого трудового процесу.

Уява входить до складу пізнавальної діяльності як один з операційних та синтетичних компонентів. Психологічними дослідженнями доведено, що найбільш інтенсивний її розвиток припадає на дошкільний та молодший шкільний вік. Особливо важливою стає проблема розвитку фантазії на

сучасному етапі, коли однією з основних задач навчання і виховання є формування творчої особистості [21, с.25].

Корифей психології Л.С. Виготський, досліджуючи творчу діяльність дітей, довів значення уяви дітей для формування творчої особистості спрямованої в майбутнє. Л.С. Виготський вивів закон, згідно якому творчість уяви знаходиться в прямій залежності від багатства та різноманітності минулого досвіду людини. Виходячи з цього закону, всякий витвір уяви будується з елементів оточуючого середовища під впливом навчання і виховання [4, с.51].

Формування образу творчої уяви, як зазначає С.Г. Королева, складний і мінливий процес, в якому тісно зв'язані образи та поняття. В творчій діяльності дитини, зокрема, в малюванні, шліфуються та кристалізуються образи художньої творчості. З віком дітей їх малюнки стають повнішими, збільшується кількість зображених деталей [26, с.109].

Серед існуючих у зарубіжній психології підходів щодо розвитку уяви можна виокремити таку групу, в якій провідне місце посідає проблема детермінації уяви: в дослідженнях (М. Вульфа, Ж. Піаже, З. Фрейда) розвиток уяви пов'язується з визріванням інтелектуальних і особистісних структур. На думку вчених (Бен А., Рібо Т., Селлі Дж.), розвиток уяви залежить від накопичення власного досвіду.

Численні дослідження присвячено вивченню механізмів функціонування і розвитку уяви, з-поміж яких учені виділяють різні способи перетворення образів реальності, а саме:

- типізацію (створення цілісного образу синтетичного характеру);
- комбінування (здійснення аналізу і синтезу елементів реальності);
- акцентування (підкреслення, загострення тих чи інших рис, особливостей об'єктів);
- перебільшення чи применшення предметів і явищ;
- реконструкцію (створення цілого за частиною);

–аглотинацію (сполучення різнорідних властивостей у реальності) та уподібнення (використання алегорій і символів) [10, с.97].

Специфічні дії уяви науковці пов'язують із конкретними її видами: пізнавальною, спрямованою на пізнання реальності чи емоційною, спрямованою на вираження свого власного ставлення до дійсності. Цей підхід розроблено відповідно до теорії Л.С. Виготського щодо залежності розвитку психічних процесів людини від засвоєння чинних у культурі засобів пізнання [4, с.45]. У руслі цієї концепції було виконано численні дослідження (Венгер Л. А., Запорожець О. В., Давидов В. В., Дяченко О. М., Жукова О. С., Кудрявцев В. Т., Парамонова Л. О., Поддьяков М. М., Пороцька О. Л., Холмовська В. В. та ін.), в яких виділено конкретні форми, де соціальний досвід опосередковує психічні процеси (сенсорні еталони, «теоретичні поняття», «перетворюючі та відтворюючі, класифікаційні» способи, наочні, просторові моделі, символи) і проаналізовано результати такого опосередкування. Дані цих досліджень дають підставу вважати, що процес розвитку творчої уяви залежить від опанування дітьми особливих форм опосередкування, що існують засоби розвитку уяви, специфічні для кожного з його видів. Залежно від способу ставлення дитини до дійсності, вона обирає і способи побудови образів уяви. Пізнавальна уява характеризується орієнтацією на об'єктивне виділення властивостей предметів, явищ, усвідомлення їх зав'язків і відношень та наступну їх трансформацію відповідно до законів реальності [10, с.95].

Емоційна уява припускає групування образів за емоційним станом. Основну роль у її розвитку й у становленні дитячої творчості відіграє символ, засвоєння дитиною символічних способів. У символічному образі фіксується переважно емоційне ставлення дитини до дійсності. Якщо емоційна уява є домінуючою, то причини емоцій не усвідомлюються дитиною, що приводить до спроби суб'єктивного символічного відтворення смислу ситуації. Емоційно насичені символи дають змогу дітям повністю зануритися в ситуацію і висловити своє ставлення до неї.

Дослідження останніх років (Веракса М. Є., Дяченко О. М., Лаврентьєва Ю. Ф., Співаковська А. С.) дозволяють виділити індивідуальні розбіжності в розвитку уяви дітей залежно від домінуючого виду, а також специфічні механізми кожного виду уяви та засоби її розвитку в дошкільному віці.

Проблемним в усвідомленні природи уяви є питання про зв'язок уяви, що знаходить прояв у грі, малюванні, мовленнєво-творчій діяльності, з дійсністю. На противагу думки про первинну відсутність меж між реальністю і фантазією зарубіжних учених (Дилалл Л. В, Уотсон М. А.), вітчизняні науковці (Вовчик-Блакитна М. В., Запорожець О. В., Леонт'єв О. М., Рєпіна Т. О.) стверджують, що незалежно від яскравості і глибини емоційності образів дитина добре виокремлює реальне від уявленого. Але через свою вразливість, чутливість сама виявляється під впливом почуттів, що навіяні вигаданим сюжетом. Навіть для того, щоб щось визначити, символізувати у своїх уявленнях, дитина повинна це щось виділити в дійсності, відштовхнутися від неї. Л. С. Виготський для підтвердження думки, що уява невідривно пов'язана з реальністю, вказує на існування різних форм такого зв'язку, на основі чого доходить висновку про необхідність постійного збагачення когнітивного й емоційного досвіду дітей дошкільного віку як підґрунтя для розвитку творчої уяви [4, с.45]. Необхідною умовою розвитку уяви, мислення дітей Л. С. Виготський вважає експериментування в усіх його видах і формах, у тому числі й у процесі художньо-мовленнєвої діяльності. Від внутрішньої активності дитина йде до самостійного пошуку, після чого настає етап саморозвитку, коли вона використовує нові знання і засоби дії. Квінтесенцією цього процесу є етап творчості, на якому нові результати експериментування стають основою цієї творчості [10, с.78].

Роль уяви у формуванні дитячого розвитку помітна, оскільки здібність відтворювати, створювати різноманітні художні образи поширює, розвиває творчу уяву дитини дошкільного віку, формує естетичне ставлення до довкілля.

1.2. Вікові особливості розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку

Саме уява призводить до великих відкриттів і інновацій. Уява допомагає дітям прагнути до відтворення того, що вразило, до пригадування того, що сподобалось, тобто до конструювання широкої сфери своїх відносин з дійсністю (Ж. Піаже). Вона допомагає генерувати креативні ідеї і способи виконання завдань. Під час творчих ігор діти виконують безліч ролей, використовують безліч інструментів і різних матеріалів для презентації своєї ролі, що є позитивною вправою для розуму. Найгірше, що може зробити дорослий, – це пригнітити фантазію дитини, не дозволити їй розвиватися повною мірою.

Творчість є одним із найбільш важливих компонентів властивостей особистості, особливо в дитячому віці. Творчість виявляється, насамперед, у вмінні створювати нові образи; встановлювати нові зв'язки між об'єктами, явищами, поняттями тощо.

Дитяча творчість має образний характер, її функціонування – це особливий тип переструктурування образів, які створюються через здатність вирізняти властивості образу від інших його властивостей і переносити на інший образ.

Розкриття психолого-педагогічної готовності дитини до творчого процесу розглядається в літературі з різних щодо розв'язання цього питання сторін. Але дослідники (Л. Виготський, Н. Ветлугіна, Н. Сакуліна, Т. Комарова, В. Котляр) переважно сходяться в тому, що основу цієї готовності складає, саме розвиток творчої уяви [21, с.20].

До психолого-педагогічних передумов розвитку творчості є: уява, образне мислення, інтуїція, фантазія, сприйняття, ініціативність, цікавість.

Творчий розвиток дуже важний процес, тому розвивати його необхідно з раннього дитинства. Часто батьки відають перевагу розвитку інтелекту дитини, логіки та пам'яті, але забувають про найголовніший психолого-

педагогічний аспект – це розвиток уява. Творче та логічне мислення не заважають один одному, а доповнюють, коли вони в тандемі.

Творчість сприяє уяві, мисленню, пам'яті, та емоціональному інтелекту.

Розвиток уяви виділяє такі завдання:

- Доречний та своєчасний фізичний розвиток дитини.
- Включення дитини у творчу діяльність, с раннього розвитку.
- Створення середовища, котре буде стимулювати творчу активність.
- Розвиток дитини дошкільного віку повинне відбуватись тільки в ігровій формі.
- Дати дитині свободу вибору у діяльності, вибір матеріалу, та часу занять.
- Регулярний та системний характер занять.
- Підтримка з боку вихователів та батьків.
- Важлива постійна мотивація для дитини, підтримка при невдачах.

Уява потребує координацій своїх дій, самостійності, вміння застосовувати свій опит в нових умовах. Діти старшого дошкільного віку дуже люблять цікавість, в ние є величезне бажання вивчати світ, та їх мислення пов'язане зі стереотипами. Батьки та вихователі підтримуючі дітей у цій діяльності, підтримують дітей та мотивують їх для поповнення життєвого опиту. А це і являється найголовнішої психолого-педагогічною потребою дитини.

Старший дошкільний вік з точку зору педагогіки відокремлює такі заняття, які треба ускладнювати новими різнобічними завданнями. Діти старшого дошкільного віку, вже можуть достатньо довше працювати над завданням, діяти самостійно, та адекватно вправлятись з невдачами, та йти до своєї цілі.

З точки зору педагогіки, найкращим періодом для розвитку уяви є дошкільний вік.

Першим проявом уяви у дітей дошкільного віку, є репродуктивна уява, а вже після цього проявляються елементи творчої уяви. Репродуктивна уява – це уміння дитини діяти у певних ситуаціях з уявними предметами.

Репродуктивна уява виникає коли, дія з предметами доповнюється їх перейменуванням, та дитина починає вживати замітники предметів. Також, найважливішим психолого-педагогічною передумовою розвитку уяви, є наслідування дорослого. Найголовнішою метою уяви у грі, є те що коли виникає уявна ситуація та ігрова зміна предметів, відбувається заміщення, і дитина більш яскраво проявляє уяву.

Структура уяви, за Т.В. Дуткевич:

- Наділення фантастичних персонажів реалістичними діями.
- Антропоморфізація—одухотворення предметів, якими діти часто користуються.
- Гіперболізація-зменшення або збільшення величини персонажів, предметів.
- Доповнення-діти, використовують добре знайомі їм казкові події, змінюючи деякі деталі, персонажів, або придумуючи для знайомої казки нове продовження.
- Парадоксальне комбінування-переміщення об'єкту у незвичайну ситуацію [9,с.238].

Основна тенденція в розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку полягає в переходах від переважно репродуктивних її форм до творчої переробки уявлень, від простого їх комбінування до логічно обґрунтованої побудови нових образів. Розвитку репродуктивної уяви у дітей дошкільного віку важливо надавати особливої уваги. На думку Л.С. Виготського, якщо не розвивати відтворювальну уяву в дошкільному віці, то це неминуче призведе до гальмування креативного сприймання не тільки в цьому віці, а й на наступних етапах розвитку особистості.

Важливі положення містяться в працях Л.С. Виготського. Учений приділяє велику увагу аналізу механізму креативної уяви – важливого компонента креативного потенціалу дошкільника. На думку вченого, креативна уява включає в себе:

- виділення окремих елементів предмета, їх зміна;

–з'єднання змінених елементів у нові цілісні образи, систематизація образів та їх кристалізація в предметному втіленні [4, с.45].

Учений зазначає, що «дитина, навіть найменша, перебуває в постійному пошуку нового, раніше невідомого, що в подальшому стає супутником дитячого розвитку» [4, с.50].

Л. С. Виготський виділив чотири форми творчої уяви:

–уява спирається на досвід, нове створюється з елементів дійсності – що багатший досвід людини, то більше матеріалу, яким володіє його креативна уява;

–уява виступає як засіб розширення досвіду. Це вища форма зв'язку уяви з реальністю, яка можлива лише завдяки чужому або соціальному досвіду;

–уява впливає на почуття, проявляється закон емоційної реальності уяви;

–уява стає дійсністю, коли вона кристалізується, втілюється, починає реально існувати у світі й впливати на інші речі.

Це форми творчої уяви, можливе також і для суб'єктивної уяви, яка спирається на емоції [4, с.40].

Як показують дослідження Л. С. Виготського, уява у дітей дошкільного віку бідніша, ніж у дорослої людини, що пов'язано з недостатнім особистим досвідом [4,с.77]. Учений вказує на необхідність розширювати досвід дитини, якщо ми хочемо створити досить міцні основи для її творчої діяльності. Розвиток уяви в дошкільному віці залежить не тільки від досвіду, але й від потреб та інтересів; від утілення продуктів уяви в матеріальну форму; від технічного вміння; від традицій.

Кожна дитина по своїй природі–творець і дослідник. Формування багатогранної та цілісної особистості неможливе без розвитку творчої уяви. Процес подальшого шкільного вивчення предмету буде багато ефективнішим, якщо додати к ньому творчість та креативність. Тому заняття з творчої уяви також дуже важливі як і інтелектуальні заняття.

На нашу думку ці ігри, розроблені для вікових особливостей розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку:

«На що схожа фігура»

Гра для дітей для старшого дошкільного віку .Розвиток творчої уяви, вміння створювати образи, вибирати креативні ідеї, та вміння помічати ознаки предметів. Дорослий пропонує пару карток, на яких зображені абстрактні фігури. Діти міркують, на що схожі ці фігури. Дорослий заохочує усі роботи, але відмічає і оригінальні роботи. Якщо у дитини не виходить, дорослий допомагає . Здібність дітей побачити предмети у абстрактному зображенні, говорить про високий рівень творчої уяви.

«Вигадуємо історію»

Гра для дітей старшого дошкільного віку, розвиває творчу уяву. Дорослий починає розповідати історію зі слів казки або оповідання який йде по програмі. Наприклад: «Жили собі дід, та баба», а далі в гру включаються діти. По черзі доповнюють речення котре вони вважають доречним. Також слід підключати творчість дітей та запропонувати включити у гру героїв мультфільму. Після створення нової казки, дорослий зачитує дітям нову казку яку вони створили особисто.

«Три предмети»

Гра для дітей старшого дошкільного віку. Розвиває творчу уяву. Дорослий готує карточки з записаною на них парою ознаку предмету. Наприклад: теплий та пухнастий, солодкий та м'який, твердий та тяжкий. Дітям потрібно поміркувати і назвати по три предмети, які підгодять по ознакам предмету. Теплий та пухнастий може бути плед ,м'яка іграшка.

Уява проявляється в активній діяльності дитини з перетворення, поповнення, переструктурування досвіду. Так відбувається узагальнення досвіду діяльності, який у дитини виражається у здатності комбінування. Важливу роль у процесі комбінування відіграє основний механізм мислення, аналіз через синтез, тому перетворення об'єкта здійснюється на основі нових

властивостей об'єкта через включення його в нові зв'язки з іншими предметами [10, с.56].

Основна тенденція в розвитку уяви дітей дошкільного віку полягає в переходах від переважно репродуктивних її форм до творчої переробки уявлень, від простого їх комбінування до логічно-обґрунтованої побудови нових образів. Розвитку репродуктивної уяви у дітей дошкільного віку важливо надавати особливої уваги. На думку деяких психологів, якщо не розвивати відтворювальну уяву у дошкільному віці, то це неминуче призведе до гальмування художнього сприймання не тільки у цьому віці, а й на наступних етапах розвитку особистості.

Зростає вимогливість дитини до витворів своєї уяви. З віком малюнок дітей робиться повнішим, збільшується кількість зображених деталей [11, с.197].

Зростає швидкість утворення образів фантазії. Так, якщо активізувати уяву дітей, пропонуючи їм сприймати чорнильні плями, то виявляється, що у дітей середнього дошкільного віку середня швидкість утворення образів фантазії коливається в межах від 30 до 35 с, а у дітей старшого дошкільного віку — від 16 до 27 с. Чим менші за віком діти, тим більше у них виникає образів, що складаються з одного предмета («Я бачу Бабу-Ягу»), і менше образів, що складаються з групи предметів («Ось тут кінь, людина, камінь і дерево»). З образами фантазії в дітей пов'язані їх бажання. З віком у дошкільників, у зв'язку з образами їхньої уяви, збільшується кількість бажань, здійснення яких випереджає можливості сучасної науки й техніки. Водночас у них виникає менше бажань, які потенційно можуть бути здійснені на певному етапі їхнього життя («Якби у мене була чарівна паличка, я став би льотчиком і кожний день літав на літаку») [11, с.209].

Засвоєння дітьми дошкільного віку змісту прочитаних оповідань, розуміння природних явищ потребує створення нових образів. Діти старшого дошкільного віку успішно справляються з такими завданнями в роботі над текстом (наприклад, складання заголовків до його частини) тільки тоді, коли

вони уявляють собі ті події, про які йдеться. Створення таких уявлень допомагає дітям зрозуміти зміст тексту, узагальнити в коротких назвах його окремі частини і краще його запам'ятати.

Успіхи в засвоєнні дошкільниками усного й писемного мовлення збагачують зміст образів, змінюють способи їх утворення. Цей процес набуває дедалі довільного характеру. Велику роль у розвитку уяви дітей старшого дошкільного віку відіграє читання художньої літератури. Художній опис дає дітям даного віку можливість уявити собі картину, змальовану автором, перенестись в зображувану ним обстановку, «бачити» і «чути» героїв твору, переживати найрізноманітніші їх почуття.

Важливим є формування уяви у контексті розумового розвитку, зростання пізнавальної активності, та самостійності дитини. Адже, точки зору психолого-педагогічних передумов, пізнавальна потреба зумовлює появу питань «Чому?» і пошук відповідей на них за допомогою уяви.[12.с.242]

По-перше, майже всі діти творять через «незнання». Вони всюди намагаються наслідувати дорослого, і саме в умовах нестачі певних знань воно виявляється творчим, оскільки потребує інтуїції, імпрровізації, постійної розумової ініціативи. Діти ще не вміють точно відтворити дії дорослого внаслідок слабо розвиненої дрібної моторики, не завжди можуть правильно висловити свою думку через бідний словниковий запас і недостатньо розвинене мовлення, не знають «шаблони» і «стереотипи» поведінки в конкретних ситуаціях, які притаманні дорослим людям. Тобто у дітей дошкільного віку спостерігається елементарна нестача особистісного досвіду. У зв'язку з цим дитина постійно «відходить» від стандартних ситуацій. Дитина грається, малює, ліпить, спочатку за певним зразком дорослого в процесі наслідування, а згодом на основі випадкових інвенцій відкриває для себе щось нове, починає діяти творчо. Ця думка підтверджена експериментально в дослідженнях Н. Портницької. Було проведено серію експериментів, у яких діти впродовж кількох занять повинні були виконувати одне і те ж завдання (ліпити півника), наслідуючи одноманітні дії дорослого (виховательки).

Дорослий вимагав та схвалював лише наслідувальні дії, а будь-які інвенції «не помічав». У результаті таких досліджень було виявлено, що випадкові інвенції виникають на будь-якому етапі оволодіння діяльністю внаслідок нездатності дошкільників точно відтворити дії дорослого. Згодом ці випадкові інвенції усвідомлюються дитиною як засіб досягнення творчого результату, виникає рефлексія інвенційних дій та включення їх в активну діяльність [11, с.204].

По-друге, поштовхом до творчості є природна потреба дитини у визнанні. Специфічно дитячий творчий продукт завжди викликає зацікавленість самого творця і тих дітей, що знаходяться поруч, оскільки несе в собі певну новизну, оригінальність. А така зацікавленість забезпечує творцю схвалення і визнання. Якщо на початкових етапах освоєння діяльності діти орієнтуються на наслідування дій дорослого та відкидають випадкові інвенції, то при досконалому самостійному виконанні завдання інвенції викликають інтерес як самої дитини, так і ровесників. Інші дошкільники намагалися відтворити інвенційні дії, що забезпечили їх автору визнання. У результаті кількаразового успішного включення випадкових інвенцій у зміст діяльності діти усвідомлювали їх цінність як засобів отримання визнання за творчий результат [11, с.206].

По-третє, творчість виникає в житті дитини внаслідок її природної життєрадісності, яка притаманна більшості дітей. Радість – властива специфічно дошкільному дитинству, бажана позитивна емоція, що часто спостерігається в дітей. Радість життя, перенасиченість веселою енергією – найбільш типовий стан нормальної дитини, проявляється в радісному настрої, нездоланному прагненні надавати ігрового характеру будь-якій діяльності. Цей процес приносить особливе задоволення дитині: вона все робить граючись, навіть те, що потрібно було б зробити серйозно. У процесі пізнавальної діяльності виникають інтелектуальні почуття. Радість від пізнання нового, здивування і сумнів, яскраві позитивні емоції не тільки супроводжують «відкриття» і «вигвори» дитини, але і викликають їх. Здивування породжує питання, на яке маленький дослідник буде стрімко

шукати відповідь. Для дітей характерна допитливість, вона виражається не тільки в підвищеній вразливості й одночасно допомагає дитині створювати щось нове, адже вона не пов'язана з будь-якими звичними обмеженнями[11, с.209]..

1.3.Комп'ютерні ігри як ефективний засіб розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку

Необхідно чітко диференціювати навчально-ігрові програми від власне комп'ютерних ігор. Відомий вчений Л.С. Виготський вважав, 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 [4,с 67]. Крім того, що комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, 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 не вистачає.

Головне питання, що хвилює вчених, педагогів і батьків, – це наскільки корисні для дитини комп'ютерні ігри, які можуть бути наслідки захоплення цими іграми. Останнім часом з'явилося нове покоління комп'ютерних ігор, розроблених спільно програмістами, педагогами і психологами, що враховують вікові особливості дітей, закономірності їх розвитку, виховання і навчання. Так, комп'ютерні ігри-заняття звичайно складаються з пояснення (визначені установки на гру), гри на комп'ютері (основна частина), аналізу гри, оцінки самих результатів і способів їхнього досягнення, зняття напруги (заклучна частина). Згідно до ергономічних вимог тривалість завдань комп'ютерних ігор не повинна перебільшувати 10-15 хвилин, – це максимальний час, протягом якого діти можуть концентрувати увагу. Як показують педагогічні спостереження, при збільшенні тривалості гри можуть

виявлятися ознаки стомлення, у результаті чого діти починають робити помилки, яких не було на початку гри [7, с.20].

Гра особливо важлива у житті дітей дошкільного віку. Гра має велике значення у житті дітей старшого дошкільного віку, оскільки діти у грі не обмежують свої можливості, у грі виникає новий мотив діяльності та пов'язане з ним завдання.

Для дітей гра є основним засобом діяльності, так само як для дорослої людини робота, служба. У грі формуються моральні та психологічні навички, які будуть необхідні для успішної діяльності дитини: активність, творчість, вміння долати труднощі. Дані якості формуються в гарній грі, в якій є робоче зусилля. Діти дошкільного віку дуже сприйнятливі, чуйні та доброзичливі, тому їх не важко захопити, зацікавити будь-якою роботою, особливо грою.

Вивчавши праці (Л. С. Виготського, Є. В. Занка, Д. Б. Ельконіна, І. Хейзінга), ми визначили, що комп'ютерні ігри у широкому значенні слова, є цікаві та позитивно впливають на дитячу діяльність у певних ситуаціях.

Приміром, на думку Л.С. Виготського, гра – це основна діяльність дітей, головна умова для розвитку їх мотиваційної сфери Є. В. Занка звертає увагу: «В іграх діти роблять усе як би утрюх: підсвідомість, розум, фантазія «працюють» синхронно, беруть участь в осмисленні та відображенні світу постійно. Комп'ютерні ігри, якщо використовувати їх правильно, дають позитивний вплив на дитину, бо виховують, розвивають у дитині цілісне милосердя та пам'ять, чесність та увага, працьовитість та уяву, інтелект і фантазію, справедливість та спостережливість, розвиток мовлення.

Для формування сфери дитячої активності виступає комп'ютерна гра, як одна із основних видів діяльності, при цьому дитина не потребує постановки будь-яких цілей, її основне завдання, отримати задоволення від проведеної гри.

Комп'ютерні ігри поділяють на два основні види:

– фіксовані (ігри з правилами) та приховані (ігри без правил).

Наприклад, до першого типу відносяться такі ігри, як: пізнавальні, дидактичні, музичні, ігри - забави, ігри, які формують розумові здібності (інтелектуальні).

Ігри другого типу: розважальні ігри, ігри-подорожі, ігри-казка.

Комп'ютерні ігри – поширений сучасний метод інтелектуальної роботи, являє собою багатопланове, складне логічне явище: вона є ігровим методом навчання та розвитку дітей, формою навчання, і самостійної ігрової діяльності дітей.

При підборі, організації та проведенні комп'ютерних ігор необхідно ґрунтуватися на таких педагогічних принципах:

- принцип системності передбачає послідовність систем ігор, що розвиваються (за їх змістом, логічним завданням, за ігровими діями та правилами);
- принцип повторності обумовлений індивідуальними особливостями розумової діяльності дітей (не всі діти однаково успішно засвоюють навчальний зміст гри, та правила з першого разу);
- принцип комп'ютерного дизайну представлений насамперед у зображеннях, картинках, що зображають предмети та дії з ними;
- принцип добровільності – необхідно враховувати інтерес та бажання дитини;
- принцип цікавості гри – гра для дитини має бути таємницею, секретом, а значить, логічне завдання в ній має бути секретом.
- принцип оновлення гри, внесення нового рівня у гру, або нового героя, тоді дітям буде цікаву знов і знов проходити гру.

В основі комп'ютерної гри лежить технологія проблемного навчання. Основною властивістю ігрової діяльності дітей є те, що інформація одержувана дитиною у грі приходить не звідки-небудь, а є власним осмисленням, результатом цієї діяльності.

Розглянемо комп'ютерну гру як метод розвитку, можна виділити ряд можливостей, які вона містить:

- включає розумові процеси;
- активізує інтерес та уважність;
- виробляє здібності;
- вводить дітей у життєві ситуації;
- навчає дітей все робити за правилами, формує допитливість;
- закріплює знання, вміння.
- виробляє елементарну готовність до школи.

Вимоги до відбору комп'ютерних ігор:

- Відображення реальної картини навколишнього світу;
- Можливість грати як одній дитині, так і групі дітей (ігри-онлайн);
- Можливість самостійного виконання правильно завдання;
- Яскравість комп'ютерної гри
- Час комп'ютерної гри має тривати відповідно до віку дитини.

Структура комп'ютерної гри:

- мотиваційний компонент складає: потреба, мотив, інтерес, бажання старших дошкільників брати участь у грі;
- виконавчий компонент: дії, операції, що дозволяють досягти мети;
- контрольний-оцінний компонент: виправлення недоліків та стимулювання активності ігрової діяльності.

Основною функцією комп'ютерної гри має стати її доступність для розуміння; у грі потрібно виходити з індивідуальних можливостей дітей та їх вікових особливостей. Займаючись вибором комп'ютерних ігор, слід враховувати принцип ускладнення матеріалу, тобто йти «від простого до складного», тоді дитина повною мірою опанує потрібними навичками, вміннями та способами діяти.

Можна відзначити ще чимало важливий факт :комп'ютерна гра - це засіб, в якому дошкільник може показати, продемонструвати, як він освоїв нову тему, тобто застосувати отримані знання на комп'ютері.

Для розвитку уяви вихователь застосовує різні прийоми для проведення комп'ютерних ігор, наприклад прийом введення нових несподіваних

предметів у знайомій грі. Наприклад, комп'ютерна гра «Збери ранець до школи», дітям пропонується зібрати ранець собі і допомогти другу, а у друга вже зовсім інший вибір предметів.

Підбір та планування комп'ютерних ігор залежить від вікової групи, від загального розумового розвитку, стану здоров'я, пори року, інтересів дітей і, звичайно ж, яку мету та завдання яке заплановане педагогом у планах.

Комп'ютерна гра у дітей старшого дошкільного віку має такі освітні завдання:

- комп'ютерна гра розширює життєвий досвід дитини, розвиває її по всіх напрямкам;
- комп'ютерна ігри для дітей старшого дошкільного віку стають більш усвідомленими і мають навмисний характер;
- розвивається здатність розуміти завдання поставлене вихователем, самостійно виконувати вказівку педагога, або навіть самостійно читати завдання з комп'ютера.

Комп'ютерні ігри проводяться в першу половину дня та на заняттях з комп'ютерної граматики, тривалість ігор для старших дошкільників 10-15 хвилин.

Зміст комп'ютерних ігор у старших групах закладу дошкільної освіти, розробляється з ускладненням у зв'язку з розширенням кругозору дітей. Ігри включають нові сюжети та образи, які знайомі дітям з книг, оповідань вихователя та батьків, кінофільмів, мультфільмів. У деяких іграх відбиваються дії та взаємодії людей різних професій «Пожежники», «Поліцейські», «Вчителі»).

Велике місце у старших групах починають займати безсюжетні ігри типу «Зібрати яблука», а також ігри з елементами змагань («Хто швидше збере ранець до школи»).

Спочатку має місце індивідуальне змагання, та потім і колективне. На нашу думку, комп'ютерні ігри також, як всі ігри з провідної діяльності дітей, мають важливе значення у житті дітей, але головне завдання педагога – дати

дитині розвиток і знання, через позитивну атмосферу. За допомогою комп'ютерної гри просте, монотонне заняття, можна перетворити на захоплюючий процес пізнання, і дати можливість дітям виявити себе, висловити свою думку та пограти.

Таким чином, педагог може легко включити в процес розвиток дітей за допомогою комп'ютерної гри. Емоційне ставлення до гри робить дитину розкутою і відкритою для отримання нового. І найголовніша умова, яку педагог має виконувати – це постійне заохочення діяльності дітей оцінкою, схваленням роботи.

Висновки до першого розділу

Розвиток творчої уяви починається з дошкільного віку. У змісті цієї проблеми повинно бути покладено диференційований, тобто особистісно-орієнтований, підхід до кожної дитини, що забезпечує високий рівень розвитку її творчого розвитку. Адже кожна дитина індивідуальна. В кожній дитини є свої певні нахили, здібності, інтереси. І підхід до кожної дитини повинен бути різний.

Саме уява призводить до великих відкриттів і інновацій. Уява допомагає людям створювати красу у світі, дає путівку в життя усьому новому. Вона допомагає генерувати креативні ідеї і способи виконання завдань. Під час творчих ігор діти виконують безліч ролей, використовують безліч інструментів і різних матеріалів для презентації своєї ролі, що є позитивною вправою для розуму. Найгірше, що може зробити дорослий, – це пригнітити фантазію дитини, не дозволити їй розвиватися повною мірою

Кожна дитина по своїй природі – творець і дослідник. Формування багатогранної та цілісної особистості неможливе без розвитку творчої уяви. У дитини з точки зору психології, творчість знаходиться у скритому перебуванні і не завжди творчість вони пізнають самостійно. Створивши умови, для розкриття творчості, шляхом занять з розвитку творчої уяви, ми допоможемо розкрити творчість.

Творчість у педагогіки – це процес створення людиною щось нового, оригінального та унікального. Творчі нахили відображаються в умінні людини знаходити цікавий погляд на буденне. Творчість у якомусь сенсі і залежить від психофізіологічних проявів людини, але вони не являються вродженими.

Розвиток творчості є активною інтелектуальною діяльністю людини. Головне питання, що хвилює вчених, педагогів і батьків, – це наскільки корисні для дитини комп'ютерні ігри, які можуть бути наслідки захоплення

цими іграми. Останнім часом з'явилося нове покоління комп'ютерних ігор, розроблених спільно програмістами, педагогами і психологами, що враховують вікові особливості дітей, закономірності їх розвитку, виховання і навчання.

Комп'ютерні ігри приносять розвиток творчої уяви та всіх інших пізнавальних інтересів дитини, коли комп'ютерні ігри застосовуються правильно та за програмовими завданнями.

Отже, ефективним способом організації творчої уяви дітей дошкільного віку, є, на нашу думку, розвиток уяви через комп'ютерні ігри, які включають у себе різноманіття програм для пізнавального розвитку дитини. Створюючи умови для повноцінного розвитку уяви, можна вирішити всі завдання методики розвитку уяви. Особливо важливим, на нашу думку, є створення розвивального середовища, та технічного забезпечення педагогів та батьків, створення умов для мотивації уяви, та впровадження комп'ютерних інновацій в роботу з розвитку уяви дітей старшого дошкільного віку.

РОЗДІЛ 2. СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ПРАКТИЦІ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Аналіз комп'ютерних програм та передового педагогічного досвіду вихователів закладу дошкільної освіти з розвитку творчої уяви старших дошкільників

Результати комплексних міждисциплінарних досліджень стали науковою основою для створення Асоціацією «Комп'ютер і дитинство» (КІД) при участі НДІ дошкільного виховання, зараз центра «Дошкільне дитинство» імені О.В. Запорожця, більш 200 комп'ютерних програм, які умовно можна розділити на три групи:

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

Кожна комп'ютерна програма незалежно від її змістовного наповнення й типології повинна відповідати певним вимогам, а саме:

- оптимальному забезпеченню взаємодії оператора з комп'ютером;
- досягненню мети і функцій навчання;
- адаптації до індивідуальних особливостей суб'єктів навчання;
- проблемному поданню матеріалу (завдань);
- спрямованості на інтенсивне керування процесом пізнання [36, с.43].

Окрім того, при застосуванні ІКТ у навчально-виховному процесі в закладі дошкільної освіти необхідно враховувати наступні фактори:

- ступінь відповідності інформаційного і технологічного забезпечення навчальному плану;
- позитивність впливу мотиваційних орієнтацій на формування в дітей знань, умінь та навичок більш високого рівня ніж при традиційному навчанні;
- варіативність індивідуалізованих і диференційованих навчальних завдань;
- доповнення та вдосконалення навчального плану за рахунок використання інноваційних методик;
- інтенсивність використання творчих методів [36, с.47].

В даний час існують, принаймні, три підходи до застосування комп'ютера в дошкільних установах, а саме:

1. формування у дітей перших навичок роботи з ним;
2. застосування комп'ютера як засобу навчання (читання, письмо, математика тощо);
3. використання комп'ютера як засобу, що впливає на розвиток пізнавальних процесів дитини: (мислення, уява, пам'ять, мова) [36, с.52].

Особистісна парадигма сучасної педагогіки вимагає спиратися на потребово-мотиваційну сферу дитини при навчанні. А це означає більш щільний віковий та типолого-індивідуальний підхід до цього процесу. Навчання дошкільників має спиратися на ігрові засоби та методики, оскільки це відповідає їх віковій провідній діяльності.

Комп'ютерні навчальні програми розробляються за допомогою технології мультимедіа, що виникла на початку 90-х рр. ХХ ст. на етапі багатьох галузей знань. Сьогодні все більшого поширення набувають мультимедійні програми, або мультимедійні навчальні комплекси (МНК). Зарубіжні дослідники не дотримуються однозначної дефініції мультимедіа. Так, на думку Д. Гаескі, мультимедіа – це такі інтерактивні комунікаційні

системи, що запускаються комп'ютером і здатні створювати, зберігати, передавати і відтворювати відео- (текстову, графічну) та аудіоінформацію.

Р. Гуревич дає таке трактування цього терміну: «Мультимедіа є новою інформативною технологією, тобто сукупністю прийомів, методів, способів продукування, обробки, зберігання, передавання аудіовізуальної інформації, заснованою на використанні компакт-дисків» [29, с.14].

Отже, мультимедіа є одним з видів креативних технологій і розглядається як інформаційна система, заснована на використанні різних форм інформації – текстів, графіки, звуку, відеоінформації.

Заслуговують на увагу роботи американських дослідників, що займаються вивченням ефективності використання мультимедіа-технологій в навчальному процесі (Т. Баджет, Т. Воген, Д. Джонасен, М. Кирмайер, У. Рош, К. Сандлер). Вчені зазначають, що засоби мультимедіа традиційно використовуються як інформаційні системи для створення конструкторських навчальних середовищ. Ті ж самі аспекти використання мультимедіа-технології в навчанні акцентують і російські вчені Ю. М. Горвиць, Є. В. Зваригіна, Н. Кириченко, О. І. Кореганова, Л. Марголіс, С. Л. Новосьолова, Л. Д. Чайнова. та інші [7, с.15].

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. Б.П. Нікітін виділяє особливості психології розробки дитячих програм, зазначає відмінність комп'ютерних програм від комерційних комп'ютерних ігор, описує з чого повинна складатися комп'ютерна програма [36, с.55].

Використання комп'ютерних технологій позитивно впливає на загальний рівень педагогічного процесу та рівень розвитку дітей дошкільного віку. Таким чином досягається ефективність застосування комп'ютерних технологій у дошкільній освіті [36, с.43].

Вчені зробили висновки, що використання інформаційних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів.

Фахівці з Великобританії, що працюють за проектом освітніх програм Teachers Investigating Educational Multimedia, провели дослідження, спостерігаючи процес навчанням і розвиток більш як 700 дітей, на заняттях з використанням ІКТ і виявили, що комп'ютерні ігри можуть потужно сприяти розвитку уяви, 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[18, с.124].

Уряд Великобританії визнає за доцільне впровадження процесів інтеграції комп'ютерних ігор у освітні навчальні плани. Йдеться про ігри з моделюванням стратегічного планування і логічних завдань, у яких діти повинні знаходити оптимальний варіант розв'язання певної ситуації. Такі ігри,

на думку англійських фахівців, розвивають мотиваційну сферу пізнання та формують готовність дитини до шкільного навчання. Таким чином, у дидактиці дошкільного закладу при формуванні елементів логічного мислення дитини сучасна педагогіка покладає обґрунтовані сподівання на використання комп'ютерних ігор, що спрямовані на вирішення логічних задач та простіших життєвих ситуацій [18, с.122].

Розглянемо мультимедійні програми для *розвитку творчої уяви* у дошкільнят. Ці програми відрізняються між собою як за змістом, так і за структурою побудови; вони включають як віртуальний світ, в якому є місце дитині з різноманітними сюжетними схемами поведінки так і простий набір завдань або тестів. Також програми відрізняються за типом: від ігрових до навчальних і тестових. Таке різноманіття підходів і методів побудови програм зумовлено багато чисельністю розробників, їх цілями та методами реалізації. Для того щоб визначити, які із запропонованих торгівельною мережею мультимедійні навчальні комплекси доцільно використовувати в процесі розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку, слід взяти до уваги ряд критеріїв. Проте з точки зору деяких зарубіжних фахівців (Джозеф Хоффман і Девід Лайенс) [18,с.101] кількість критеріїв, що детермінують якість МНК, не обмежується вищезазначеними. Проаналізувавши та доповнивши їхні дослідження у галузі оцінювання мультимедійних продуктів, виділимо основні критерії, які викладач повинен взяти до уваги при виборі мультимедійного навчального комплексу (МНК):

1. Мета використання МНК на заняттях в дошкільному закладі.
2. Можливість використання мультимедійного продукту для презентації розвивально-ігрового матеріалу, виконання вправ, тестування тощо.
3. Відповідність змісту мультимедійної програми змісту навчання та виховання у дошкільному закладі.
4. Забезпечення МНК всіма видами інформації, що підлягає засвоєнню в процесі розвитку творчої уяви дитини.

5. Спрямованість інформації та способу її подання на уміння дітей самостійно здобувати знання.
6. Відповідність мультимедійної програми дитячій аудиторії (врахування вихідного стану дитини, вікових та типологічних її характеристик, тощо).
7. Спроможність програми забезпечити розвиток елементів системи логічного мислення (експертна оцінка).
8. Можливість здійснення регулювання зовнішнього вигляду екрана, меню, гучності та розміру тексту.
9. Вільний перехід від одного розділу програми до іншого, тип коментарів кожного ігрового завдання.
10. Можливість здійснення перевірки засвоєння матеріалу дошкільниками [18, с.95].

На основі цих критеріїв можна сформулювати дидактичні вимоги до МНК, що використовуватимуться в процесі розвитку творчої уяви у дошкільнят:

1. Відповідність основним дидактичним принципам – усвідомленню, систематичності, індивідуалізації, а також специфічним принципам навчання дитини – доступності та наочності.
2. Відповідність програми віковим та психофізіологічним особливостям дошкільнят.
3. Спрямованість програми на формування вмінь самостійно здобувати інформацію та працювати з нею.
4. Присутність різних видів інформації, що підлягає засвоєнню, розширення світогляду дитини.
5. Презентація основних елементів творчої уяви та шляхів їх вивчення.
6. Наявність систем підказок, допомоги та навчальних елементів при виконанні завдань.
7. Спрямованість програми на розвиток у дошкільників творчої уяви.

8. Організація постійного зворотного зв'язку з дитиною у процесі виконання ігрових завдань: реагування програми на відповіді дитини (повідомлення про правильність/неправильність відповіді, підказка, тренування та ін.).
9. Тип програми за відповідними показниками (ігрова, навчальна, навчально-ігрова, тестова та ін.).
10. Наявність системи контролю знань [18, с.99].

Вищезазначені критеріальні характеристики відображають переважно самостійну роботу дитини. Проте, ми вважаємо, що використання мультимедійних технологій у підготовці дитини до шкільного навчання передбачає також і оцінку якості програми з позиції педагога.

На основі розроблених вченими С. Новосьоловою, Н. Реуцькою, Ю. Горвицем і перевірених Г. Фоміною та Л. Швейкіною вимог до якості дидактичних можливостей комп'ютерних ігор, нами виділено в аспекті досліджуваної теми три групи критеріїв (ЕКП, МВ, ЕД) та модифіковано показники педагогічної ефективності їх опанування. Наведемо показники відбору доцільних засобів комп'ютерної підтримки навчально-ігрового середовища.

Показники критерію ЕКП (ефективність комп'ютерної підтримки):

- економія часу педагога;
- зрозумілість запитань програми, наявність зворотного зв'язку;
- модернізація змісту навчання (дисциплін);

Показники другого критерію МВ (методичні властивості):

- інтуїтивно-зрозумілий «дружній» інтерфейс;
- простота освоєння можливостей програми у навчальній взаємодії з нею;
- вправи на методику викладання.

Інтерфейс програми впливає на дидактичні можливості комп'ютерних ігор, тому доцільно означити показники ЕД (екранний дизайн), що з ним пов'язаний:

- привабливість для дітей дошкільного віку;
- відображення оптимальної кількості інформації на екрані;
- обґрунтованість підбору кольорів [18, с.97].

З позиції вказаних показників нами проаналізовані навчальні, ігрові та навчально-ігрові комп'ютерні програми з доцільності їх використання для формування елементів логічного мислення у старших дошкільників. Представимо фрагменти аналізу трьох програм в означеному аспекті.

МНК «Цікава логіка для малюків»

Комп'ютерна програма належить до класу навчальних і містить чотири види тестів, що розвивають та діагностують елементи логічного мислення у дошкільників. Інтерфейс програми дуже простий і складається з набору кнопок, що зрозумілі для дитини і легкі в користуванні. Навчальна гра не має «господаря» (зазвичай, господарем у іграх для дошкільників можуть бути казкові герої або вигадані персонажі, що допомагають дитині у грі). А також відсутній режим допомоги чи довідки, що дозволяє дитині, яка тільки опановує навички читання, самостійно виконувати завдання. Вони розраховані на попереднє роз'яснення педагогом їх дитині. Перед кожним тестом виводиться текстове вікно з його описом. Програма вимірює час виконання тесту і на підставі цього видає текстове вікно з коментарем рівня розвитку дитини. Ця інформація може бути використана для подальшої педагогічної корекційної роботи вчителя та є корисною для батьків. Перший тест «Розклади малюнки» пропонує знайти смислову пару до заданого малюнку. Він формує один з пропедевтичних елементів – уміння логічно мислити, тобто входити в логічну площину «шкільного», дорослого мислення. Адже Л.С. Виготський вказував, що в дитини цього віку логіка не є відсутньою, вона є специфічним поєднанням практичного досвіду та інтуїтивного усвідомлення ситуації. Інші тести диску за своєю суттю подібні до першого.

В другому тесті «Знайди пару» – необхідно знайти два однакові малюнки. У третьому тесті «Четвертий зайвий» необхідно вказати три малюнки, в яких

є спільне і вказати на четвертий, який і буде зайвим. У четвертому тесті «Що змінилося?» дитині пропонується запам'ятати чотири малюнки. Після цього одна з них замінюється на іншу, – її й необхідно знайти. Диск може бути рекомендований як тестовий або перевірочний для визначення рівню розвитку логіки дитини, і як опосередковано формуючий зазначені вище елементи логічного мислення [7, с.44].

МНК «Дракончик Гоша рятує черепашок»

Ця програма належить до класу навчально-ігрових. Її інтерфейс побудований у вигляді анімаційних іконок-сюжетів. Гра складається з дев'яти взаємопов'язаних послідовних завдань, які вимагають від дошкільника вміння будувати логічні послідовності, що формують такий елемент логічного мислення, як ієрархічна декомпозиція (поділ об'єкту на складові та уявлення їх ієрархії). У грі немає чіткої послідовності виконання завдань. Завдання формують елементи логічного мислення: порівняння, узагальнення, класифікацію, систематизацію. Деякі завдання пов'язані з розвитком координації рухів і реакції.

«Господарем гри» є дракончик Гоша. Його поведінка ненав'язлива, логічна. Завдання програми вчать творчо підходити до вирішення проблем і самостійно шукати вихід зі складних ситуацій, тобто формують творчу логіку старшого дошкільника. Після проходження всіх завдань, дитина отримує приз, їм стає гра у пінбол, що підвищує мотивацію до виконання завдань. Диск побудований раціонально і захоплююче, його завдання мають такий рівень складності, що відповідає рівню розвитку дитини даного віку (5-7 років). Хоча в іграх немає режиму допомоги, вступні ролики компенсують цей недолік. Диск рекомендується для застосування в комп'ютерних класах дошкільних навчальних установ.

МНК «Вчимося міркувати логічно»

Комп'ютерна програма належить до класу ігрових та складається з шести ігрових завдань, не пов'язаних між собою. У перших трьох іграх діти мають скласти малюнок з окремих фрагментів на зразок гри «Пазл». Ще одна гра

(варіант гри «Арканоїд») розвиває більш реакцію, ніж логічне мислення. Проте наше розуміння логіки дошкільника, як синкретичне поєднання емоційного та раціонального у міркуванні, дозволяє розглядати це завдання як тренувальне щодо формування таких вузлових блоків пропедевтики логічного мислення дошкільників, як поділ об'єкту на складові та уявлення їх підпорядкування, а також розуміння та своєчасне виконання дозвільних та заборонних знаків. У п'ятій грі необхідно знайти послідовність переміщення предметів, а в останній потрібно «створити» ляльку. Для цього треба підібрати для неї обличчя, зачіску, фасон і колір одягу [7, с.46].

Аналіз передового педагогічного досвіду Закладу дошкільної освіти-центр розвитку дитини «Джерельце».

Тема досвіду: «Розвиток творчих здібностей дошкільників засобами ІКТ»

Автор досвіду: старший вихователь Ярова Олександра Вікторівна

Провідна педагогічна ідея: Заняття за методами ІКТ дають дітям змогу працювати в атмосфері свободи мислення, творчості, розвивати дитячу уяву, здібності, творчі нахили. Діти виховуються за девізом «Граючись-навчатися, вчитися-граючись! Це чудово!»

Програми: «Антошка». Чудеса науки. Розробник «COMPEDIA», видавець «Руссобит М». Цікава гра в доступній формі знайомить з основами наук: можна розглянути об'єкти під мікроскопом, навчитися ставити наукові досліди безпечно, за допомогою комп'ютерних ігор.

Тема досвіду: «Розвиток творчого потенціалу, художнього мислення, креативності через малювання на комп'ютері»

Автор досвіду: вихователь Коваленко Наталія Вадимівна

Провідна педагогічна ідея: Малювання- вид художньої творчості, що розвиває дитину естетично. Дитина вчиться бачити, відчувати, оцінювати і творити за законами краси.

Програми: «Алік». Літні канікули. Розробник «SILCOM», калейдоскоп ігор. Розфарбування, малювання, мозаїка.

Тема досвіду: «Реалізація творчих завдань у роботі з старшими дошкільниками, шляхом розвитку з сенсорики»

Автор досвіду: вихователь Китченко Ольга Олександрівна

Провідна педагогічна ідея: Сенсорика узагальнює відчуття, чуттєве пізнання об'єктивної дійсності за допомогою зорових сприймань.

Програми: «Веселі кольори», «Кольорові блоки», «Різнокольорова країна».

2.2. Методика розвитку творчої уяви дітей дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор

Результативність комп'ютерної гри залежить від методики організації та проведення. Позитивних результатів у навчанні та вихованні дітей можна досягти за умови спрямованості кожної комп'ютерної гри на виконання програмних завдань.

Асоціація «Комп'ютер і дитинство» умовно ділить комп'ютерну гру на п'ять етапів. Кожному етапу гри відповідають певні педагогічні завдання. На першому вихователь зацікавлює дітей комп'ютерною грою, створює радісне очікування на нову гру, викликає бажання грати. На другому етапі педагог виступає не тільки як спостерігач, але і як рівноправний партнер, який вміє вчасно прийти на допомогу, справедливо оцінити як виконуються завдання дітей у грі. На етапі роль педагога полягає у оцінці дитячої творчої уяви під час вирішення ігрових завдань. На четвертому етапі, педагог спостерігає які складнощі виникають у дітей. І на п'ятому етапі педагог розробляє висновки: де доробити гру, або зробити завдання складними або ж навпаки.

Методика роботи за комп'ютером підвищує швидкість реакції, вправляє у спритності й посидючості, розвиває дрібну моторику рук, зорово-моторну координацію. Під час виконання освітніх завдань діти розвивають здатність

аналітично мислити в нестандартній ситуації, класифікувати та узагальнювати поняття, досягати поставленої мети

Організація комп'ютерних ігор здійснюється вихователем у трьох основних напрямках: підготовка до проведення комп'ютерної гри, її проведення та аналіз.

У підготовку до проведення дидактичної гри входять:

- вибір гри відповідно до програмових завдань;
- визначення місця та ролі гри в системі розвитку та виховання;
- встановлення взаємозв'язку та взаємодії з іншими формами освітньо-виховної роботи закладу дошкільної освіти.
- підготовка комп'ютерного обладнання, підготовка комп'ютерних ігор.
- визначення часу гри за віковими особливостями дітей.

Проведення комп'ютерних ігор включає:

- ознайомлення дітей із змістом гри, з правилами користування комп'ютера, який буде використаний у грі, інструктаж користування комп'ютером, та техніка безпеки на занятті.
- пояснення заняття, як воно буде відбуватись та правила гри, під час заняття з комп'ютером, вихователь звертає увагу на додаткову допомогу;
- практичний приклад, вихователь презентує на собі як користуватися комп'ютером та як правильно користуватись грою ;
- визначення завдань вихователя у грі: його участь як граючого, вихователь може допомагати дітям в яких не виходить та підтримувати їх, чи спостерігати за роботою усіх дітей , це залежить від віку дітей, рівня їх підготовки, складності комп'ютерного завдання, ігрових правил.
- визначення кількості граючих, щоб поділити дітей на дві групи.
- мотивація, вироблення у дітей ігрового настрою, бажання грати;
- забезпечити легку атмосферу у кабінеті, та сприяти активності всіх дітей, надання допомоги дітям яким складно.
- підсумок діяльності дітей на занятті..

Аналіз комп'ютерної гри спрямований:

- на виявлення методів та прийомів її підготовки та проведення;
- на виявленні індивідуальні особливості у поведінці та характері дітей;
- ускладнення гри та поповнення комп'ютерної гри новим матеріалом.

При проведенні комп'ютерної гри в роботі з дітьми старшого дошкільного віку вихователю необхідно дотримуватися таких умов:

- чітко, позитивно та виразно надавати дітям завдання та правила гри;
- брати на себе позицію рівноправного партнера у грі, співпереживати, радісно реагувати на хід гри, підтримувати інтерес до дій кожної дитини;
- можливе ведення в гру елементів змагання команд, заохочувати дітей вболівати та підтримувати однокласників.
- давати можливість кожній дитині вибрати комп'ютерну гру на наступне заняття, та якщо лишився час давати змогу грати в улюблені ігри (ігри які містять один із комплексних пунктів діяльності старшого дошкільника);
- змінювати завдання та правила гри. Наприклад комп'ютерна гра: «Збери ранець», діти можуть змінювати правила та збирати ті речі котрі не потрібні у школі, тим самим пояснюючі свої дії;
- проводити індивідуально – диференційований підхід до дітей через варіативність ігрових завдань та правил;
- завдання та правила, що підвищують емоційне ставлення дітей до гри, слід розглядати не як самоціль, а як шлях, що веде до виконання комп'ютерних завдань;
- Зображення повинні бути яскравими, завдання у грі повинні бути відповідно до базового компоненту, та наочні завдання що використовуються в комп'ютерній грі, повинні бути доступні до сприйняття.

Обов'язкова вимога до комп'ютерних ігор, активна участь дітей в грі. Вихователь нічого не повинен робити у комп'ютерних іграх за дитину, вихователю потрібно лише допомогти. Розвиток має відбуватися у невимушеній, ігровій формі та бути непомітним. Необхідно створювати умови для комп'ютерних ігор: підбирати відповідні комп'ютерні ігри, короткі мультфільми. Продумувати, кожну гру, щоб діти могли вільно користуватися

іграми від найлегшої гри до найскладнішої; забезпечити комп'ютерний кабінет усіма умовами: правильно розташоване освітлення, зручне робоче місце, зручні стільці.

На нашу думку є кілька варіантів організації роботи вихователя з розвитку дітей вмінню ставити ігрові завдання. Вибір того чи іншого варіанта керівництва вже залежить від існуючих ігрових умінь дітей.

1. Дитина не вміє користуватися комп'ютером і з цієї причини не входить у гру. У грі дорослий і дитина вирішують цю проблему у двох, вихователь допомагає працювати з комп'ютером стільки разів, скільки потребує у цьому питанні дитина..

2. У дитини вже є незначний ігровий досвід, що виражається в тому, що іноді вона самостійно грає у комп'ютер, а іноді відчуває труднощі. Отже, ініціатива спочатку належить дорослому, він підказує, радить, і незабаром ініціатива переходить до дитини.

3. Дитина опанувала вміння користування комп'ютером ,і тому в іграх дитина вправляється самостійно. Вихователь не залишає поза увагою дитину, що грає, вона заохочує її.

Розробка методики з впровадження комп'ютерних ігор в освітній процес в контексті проблеми розвитку творчої уяви дошкільників буде найбільш доцільною, якщо буде складатися з *чотирьох розділів*:

- перелік основних розвивальних тем на тиждень;
- комп'ютерні презентації (фото, відео);
- комп'ютерні ігри;
- заняття по ознайомленню дітей з елементарними основами комп'ютерної грамотності.

Розділ I. Перелік основних розвивальних тем на один тиждень місяця. Тематика тижня має відповідати загальноприйнятим у віковій групі темам перспективного планування. Задля якісного планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес необхідно ретельно підходити до добору до певної пізнавальної теми потрібних розвивальних ігор, вправ,

художнього слова чи наочності, які б містили лексичні одиниці для пояснення нового матеріалу, для його закріплення та систематизації. Вже відповідно до них мають добиратися комп'ютерні презентації, вправи та ігри. Вони добираються таким чином, щоб матеріал, вже засвоєний дітьми під час вивчення однієї теми, узагальнювався, розширювався, узгоджувався у наступній.

Розділ II. Комп'ютерні презентації. Презентація для дітей дошкільного віку має набір слайдів, де є графічні об'єкти, малюнки, музика, відео та анімація — три основні компоненти мультимедіа [7, с.54].

Комп'ютерні презентації пропонують дітям під час фронтальних та підгрупових занять та в індивідуальній роботі. Вони допомагають їм краще зрозуміти новий навчальний матеріал, узагальнити отримані знання, активізувати пізнавальний інтерес до нової теми, сприяють засвоєнню ними запропонованого матеріалу.

Розділ III. Комп'ютерні ігри. У розділі, крім назви комп'ютерної гри, має бути прописано її мета, правила та хід гри, а також зазначено, під час якого заняття буде використаною.

Комп'ютерні ігри пропонуються дітям під час індивідуальної роботи та на підгрупових заняттях. Це дозволяє педагогу організувати попередню роботу до навчально-пізнавальних занять за новою темою або для закріплення знань з вже вивченої пізнавальної теми, а дітям у цікавій формі отримати знання, вирішити поставлені педагогом завдання.

За допомогою комп'ютерних ігор у дітей формуються уміння:

- отримувати інформацію;
- правильно аналізувати та інтерпретувати ігрові дії;
- формулювати висновки, припущення;
- досліджувати;
- коригувати свої подальші дії.

Комп'ютерна гра сприймається дітьми як цікава справа. Саме цей факт робить комп'ютерні ігри незамінним помічником педагога та батьків у розвитку дошкільників.

Розділ IV. Заняття по ознайомленню дітей з основами комп'ютерної грамотності. Ці заняття спрямовані на формування знань, умінь і навичок дитини самостійної роботи за комп'ютером – користування мишкою, клавіатурою [7, с.54].

На нашу думку, впровадження комп'ютерних технологій відбувається поступово, треба починати із розділу програм. Прикладом може стати освітня лінія « Образотворча діяльність», це допоможе знайти підхід до підготовки та проведення занять з комп'ютерних технологій.

Висновки до другого розділу

Використання в освітньому процесі закладі дошкільної освіти комп'ютерних ігор, які спрямовані на гармонійний розвиток уяви – одна із актуальних проблем сьогодення, якою зацікавлені вітчизняні та зарубіжні педагоги. Враховуючи сучасні процеси інформатизації суспільства і пов'язані з ним тенденції в освіті, педагоги зацікавлені проблемою розробки якісних навчальних комп'ютерних ігор, що мають забезпечувати необхідні принципи та підходи для того, щоб дати можливість педагогам і батькам з оптимальним результатом використовувати дидактичні можливості комп'ютерних програмних засобів.

Комп'ютерні навчальні програми розробляються за допомогою технології мультимедіа, що виникла на початку 90-х рр. ХХ ст. на стику багатьох галузей знань. Сьогодні все більшого поширення набувають мультимедійні програми, або мультимедійні навчальні комплекси (МНК). Зарубіжні дослідники не дотримуються однозначної дефініції мультимедіа. Так, на думку Д. Гаєскі, мультимедіа – це такі інтерактивні комунікаційні системи, що запускаються комп'ютером і здатні створювати, зберігати, передавати і відтворювати відео- (текстову, графічну) та аудіо-інформацію .

Вчені зробили висновки, що використання інформаційних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів.

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.

Обов'язкова вимога до комп'ютерних ігор, активна участь дітей в грі. Вихователь нічого не повинен робити у комп'ютерних іграх за дитину, вихователю потрібно лише допомогти. Розвиток має відбуватися у невимушеній, ігровій формі та бути непомітним. Необхідно створювати умови для комп'ютерних ігор: підбирати відповідні комп'ютерні ігри, короткі мультфільми. Продумувати, кожну гру, щоб діти могли вільно користуватися іграми від найлегшої гри до найскладнішої; забезпечити комп'ютерний кабінет усіма умовами: правильно розташоване освітлення, зручне робоче місце, зручні стільці.

Отже, на нашу думку, комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі традиційні форми ігор і занять, природним шляхом залучають дошкільників до набуття початкових навичок роботи з інформаційними технологіями, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони органічно включені у гру.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

3.1. Етапи впровадження методики з розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор

Ми пропонуємо впровадити такі етапи розвитку творчої уяви за допомогою комп'ютерних ігор:

- ігровий аспект буде передбачати реалізацію творчого задуму та одержання дитиною емоційного настрою. Аспект розвитку буде передбачати знання, уміння та навички за допомогою діяльності за заданими правилами.
- впровадження групових та індивідуальних занять, вони будуть проводитись в ігровій формі. Зміст ігрових завдань направлений на розвиток творчої уяви, навичок саморегуляції емоційних станів, та підвищення інтелектуального розвитку.
- впровадження корекційно-розвивального заняття, це заняття допоможе дитині зрозуміти, що на екрані присутнє зображення речей, а не реальні речі. Це допоможе дитині розвивати знакову функцію свідомості ,тобто розуміння того, що є рівні навколишнього середовища-це реальні речі, і картинки, й схеми, слова або числа.
- впровадження комп'ютерних ігор за для формування довільності психічних процесів, адже передає інформацію у привабливій для дитині формі, що не тільки прискорює запам'ятовування матеріалу, але й робить його осмисленим і довгостроковим.
- впровадження методики комп'ютерних ігор, також впливає на дрібну моторику та зорових аналізаторів які відповідають за ділянку у корі головного мозку. Чим уважніше дитина буде працювати над грою, тим ефективніше буде процес запам'ятовування.

б-впровадження методики підготовка до школи, у процесі комп'ютерної гри у дітей розвивається пізнавальна мотивація, довільна пам'ять, увага та уява. Саме ці якості і забезпечують психологічну готовність до школи.

– впровадження новизни комп'ютерних ігор, це дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання-проблеми нерозуміння матеріалу, адже новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та уяву дітей.

– впровадження комп'ютерних ігор, сприяє активізації розумової діяльності, покращення показників готовності дітей старшого дошкільного віку до навчання у школі, та позитивні зміни у розвитку уяви, уваги та емоційно-вольовій сфері дитини.

Етапи впровадження комп'ютерних ігор з розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку:

1. Першим етапом, є гра–вправа.

Комп'ютерна гра без ігрового завдання. Дії дитини на грі визначаються інструкцією з виконання певних міні-вправ. Одна й та сама операція може повторюватися кілька разів. У цій грі відсутня ігрова ситуація, ні ідентифікації з персонажем та дій від його особи. За правильно виконане дитиною завдання передбачено заохочення у вигляді світлових, музичних ефектів та слів «молодець», «вперед».

Приклад: Ігри з розвитку творчої уяви та пізнавальної гри для вивчення кольору, форми, іноземного мови, рахунки та літер, з наявністю головного героя або сюжету, який запозичений з відомого дітям мультфільму, казки, фільм «Колобок», «Українська абетка», «Кумедні картинки», «Букварик», «Уяви фігуру».

2. Другим етапом, є гра з правилами.

Комп'ютерна гра з ігровим завданням. Дії дитини у ній визначаються правилами, виконання яких необхідно для вирішення певних ігрових завдань та досягнення поставлених цілей. Дитина ідентифікує себе з певним

персонажем. В іграх цього типу є мотивація ігрової діяльності. У разі виграшу, як правило, нараховуються бали.

Приклад: Ігри у вигляді руху автомобіля, спортивні змагання, моделюють різні побутові процеси, різне проходження майданчиків типу «стрибки та перешкоди», «Стрибки до знань», «Квіти для матері», «Автобус до садочка», «Творчій квест».

3. Третім етапом, є гра з сюжетом.

Комп'ютерна гра із ігровим сюжетом. Є можливість розгортання послідовності ігрових ситуацій, вибір ігрових дій визначається дитиною самостійно в рамках заданої ігрової ситуації. Методи, способи гри впливають в розвиток сюжету. Можливо моделювати сферу соціальних відносин (мотиви соціальної допомоги, співробітництва, розвитку, пізнання).

Приклад: Ігри, в яких є можливість створення віртуальних людей та облаштування їхнього життя, надання допомоги ігровим персонажам, управління життям одного або кількох віртуальних героїв або істот. « Мое місто», «Весела ферма», «Диво зоопарк – порятунок тварин».

Відповідно до вимог методики у дитини мають сформуватися елементарні

уявлення про основні складові комп'ютера, початкові навички користувача, роботу системи Windows та особливості роботи у графічному редакторі Paint.

Також дитина має ознайомитися з правилами безпечного користування комп'ютером та можливими чинниками його негативного впливу на здоров'я людини.

Також методика для розвитку уяви впроваджує і такі процеси розвитку, які впливають один на одного:

- сприймання;
- уяви;
- зорової та слухової пам'яті;
- образного та асоціативного мислення;
- мовлення;

— творчості.

Методика надає поради, яким треба дотримуватись педагогам та батькам:

—мати обмежений час роботи дитини за комп'ютером;

— добирати комп'ютерні ігри відповідно до відповідного змісту та вікових особливостях;

—не давати дитині грати в ігри, де є агресія або насильство;

— розповісти дитині, що комп'ютер потрібно використовувати передусім для роботи, а не для гри.

— треба запобігати безконтрольному використанню комп'ютера без нагляду дорослого.

Методика рекомендує чергувати комп'ютерні ігри зі звичайними іграшками й предметами замінниками. Також, комп'ютерні ігри не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, вводять їх у структуру, завдяки чому збагачують освітній процес новими можливостями. Ми радимо використовувати комп'ютерні ігри, щоб діти здобували ті знання, вміння чи навички, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти складно чи неможливо.

3.2. Презентація збірки комп'ютерних ігор.

Подана збірка присвячена розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку. Збірка містить комп'ютерні ігри з розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку. Запропоновані матеріали можна використовувати в закладах дошкільної освіти. Збірник адресований вихователям закладу дошкільної освіти, керівникам з комп'ютерної діяльності, та батькам.

Завдання посібника є надання практичної допомоги у придбанні та освоєнні занять з розвитку творчої уяви шляхом комп'ютерних ігор.

Очікувані результати:

- розвиток творчої уяви з використанням комп'ютерних ігор.
- покращення пам'яті, зору, моторики рук.
- застосування комп'ютерних ігор за для покращення інтелектуального розвитку дошкільника.
- підготовка старших дошкільників до школи.
- запам'ятовування старшими дошкільниками досить великі обсяги роботи.

У методологічну основу розробки і реалізації Українського державного освітнього стандарту дошкільної освіти була закладена концепція розвитку творчої уяви.

Для створення збірки були проаналізовані вимоги, що висуваються до електронних навчальних посібників. Для створення збірки було проведено огляд та аналіз літератури. Знайдена інформація була вивчена та проаналізована.

У роботі також запропоновано ряд комп'ютерних ігор для старших дошкільників для розвитку творчої уяви. Матеріали роботи досліджуються на основі вивчення та розуміння аналізу даних щодо підбору комп'ютерних ігор. Ми вирішили створити збірку комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви. Збірка дотримана усіх програмних умов закладу дошкільної освіти.

Під час розробки збірки були виявлені такі проблеми:

- небажання грати у розвивальні комп'ютерні ігри.
- не стійка увага за роботою в комп'ютері.
- бажання дітей довше проводити час за комп'ютером.

Цілі збірки:

- приучення дітей до розвивальних комп'ютерних ігор, які розвивають творчу уяву.
- знайомство з різноманітністю розвивальних комп'ютерних ігор.
- удосконалення навичок роботи з комп'ютером.

- складання збірки комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви, дітей старшого дошкільного віку.

- розробка шести авторських комп'ютерних ігор.

Завдання збірки:

- узагальнити і систематизувати знання, вміння і навички, які отримані при проведенні занять з комп'ютерної діяльності.

- побачити, що заняття з розвитку творчої уяви шляхом комп'ютерних ігор для дітей є частиною загального розвитку.

- навчитись самостійно створювати комп'ютерні ігри з розвитку творчої уяви для дітей старшого дошкільного віку, обробляти і узагальнювати інформацію з використанням комп'ютерних технологій в процесі роботи над збіркою.

Передбачувані результати реалізації збірки:

- відкрити для дітей старшого дошкільного віку можливостей самостійно працювати за комп'ютером.

- удосконалення системи розвитку творчої уяви старших дошкільників на основі гри у комп'ютерні ігри.

- публікація матеріалів збірки.

Цільові групи збірки:

- діти старшого дошкільного віку.

- педагоги закладів дошкільної освіти, які можуть використовувати матеріали з збірки комп'ютерних ігор для розвитку творчої уяви старших дошкільників, які отримані в процесі реалізації збірки.

Алгоритм складання комп'ютерних ігор для збірки:

- завантаження головної сторінки сайту Java, реєстрація на сайті, програма java тільки на англійській мові, тому працюємо з англійською мовою.

- в верхній частині сайту java, обираємо створення гри «Game creation».

- с початку будемо працювати з графікою. Для роботи з графікою створимо окремий клас-GUI. Від цього класу нам знадобиться зберігання всіх графічних елементів управління (тобто розташування предметів у грі), визначення елемента,

яким припав клік і передача йому управління, виведення графічних елементів на екран і управління основними функціями OpenGL. GUI буде взаємодіяти з графічними елементами, нам потрібно створити інтерфейс: зовнішній вигляд (текстура), координати, розміри (ширина та висота). Таким чином пишем:

Таблиця 1

1	Public interface GUIElement {
2	Int getWidth()
3	while(!endOfGame){
4	input();
5	logic();
6	graphicsModule.draw(gameField);
7	graphicsModule.sync(FPS);
8	graphicsModule.destroy();
9	graphicsModule.destroy();
10	shiftDirection = keyboardModule.getShiftDirection();
11	isRotateRequested = keyboardModule.wasRotateRequested();
12	isBoostRequested = keyboardModule.wasBoostRequested();
13	isBoostRequested = keyboardModule.wasBoostRequested();
14	ShiftDirection getShiftDirection();
15	ShiftDirection getShiftDirection();
16	boolean wasBoostRequested();
17	FigureForm(CoordMask mask, TpReadableColor color){

	<pre>this.mask = mask; this.color = color;</pre>
--	--

- після завершення створення кодів для гри ми переходимо у «Power Point», і працюємо з цією програмою.
- заходимо у програму «Pinterest», та знаходимо картинки які підгодять за темою нашої гри та зберігаємо зображення у форматі «png».
- заходимо у «Power Point»,обирає малюнок до гри та вставляємо його у слайд, по наступності подій.
- вибираємо малюнок нашого головного заняття, наприклад: овочі, тварини, герої мультфільму.
- переходимо у розділ «анімація», та обираємо анімацію яка нам потрібна до кожного предмету.
- зберігаємо обрані анімації, як робота з мікросом.
- зберігаємо гру як «Збереження файлу з підтримкою мікросов»

Розробка комп'ютерних ігор та їх мета:

Гра «Знайди зайве»

Мета: гра розширює кругозір, вчить виділяти загальну ознаку предметів і групувати предмети за ознакою.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються малюнки, наприклад: груша, яблуко, слива, помідор, і дітям потрібно, комп'ютерною мишкою натиснути на зайвий предмет і він зникне.

Обладнання: комп'ютерна гра «Знайди зайве», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Гра «Знайди тінь»

Мета: вчитись знаходити тінь тварини за позою, розвивати зорове сприйняття, увагу, пам'ять, спостережливість; виховувати активність у грі, любов до природи.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються гра, вихователь пропонує дітям знайти відповідну тінь, та

натиснути на комп'ютерну мишку, якщо вони зробили завдання правильно, тінь зникне, біля правильної фігури.

Обладнання: комп'ютерна гра «Знайди тінь», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Гра «На що це схоже»

Мета: закріпити знання про всі геометричні фігури, розвивати зорове сприйняття, розвиток уяви, уваги, пам'яті.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються гра, суть гри в тому, що перед дітьми з'являються предмети, наприклад: ялинка, вона схожа на трикутник, і діти обирають правильний варіант, і якщо відповідь правильна фігура зникає.

Обладнання: комп'ютерна гра «На що це схоже», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Гра «Збери ранець»

Мета: Закріпити слова, що позначають шкільне приладдя. Виховати бажання йти в школу.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються гра, суть гри зібрати усі шкільні предмети, а сторонні предмети не обирати.

Обладнання: комп'ютерна гра «Збери ранець», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Гра «Намалюй схоже»

Мета: Навчити дітей малювати на комп'ютері, розвиток уяви. Виховати бажання виконувати творчу роботу.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються гра, дітям потрібно намалювати картинку яка з'явилася на моніторі.

Обладнання: комп'ютерна гра «Намалюй схоже», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Гра «Знайди пару»

Мета: сприяти розвитку логічного абстрактного мислення, розвитку уяви, та пам'яті.

Хід гри: Учасникам гри, вихователь включає гру на комп'ютері, на моніторі з'являються гра, у грі з'являться десять зображень з різних предметів, дітям необхідно знайти пару до малюнку наприклад :стіл-стілець.

Обладнання: комп'ютерна гра «Знайди пару», комп'ютер.

Вік: 5-6 років.

Ми створили класифікацію комп'ютерних ігор для дітей старшого дошкільного віку, для розвитку творчої уяви. Запропонована класифікація ігор, розрахована на шість місяців, з тематикою тижня, та мультимедійним супровідом.

Таблиця 2

Місяць	Тема тижня	Мультимедія	Комп'ютерні ігри	Освітня програма
Грудень	«Новорічна казка»	Мультфільм про новий рік: https://www.youtube.com/watch?v=jU3SMH98bYA	Комп'ютерна гра «Знайди пару»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»
Січень	«Що таке тінь»	Мультфільм про театр тіней: https://www.youtube.com/watch?v=RbvPR5OdRe4	Комп'ютерна гра «Знайди тінь»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»
Лютий	«Веселі фігури»	Мультфільм про фігури: https://www.youtube.com/watch?v=f9mt5NudSTc	Комп'ютерна гра «На що це схоже»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»
Березень	«Класифікація предметів»	Мультемідійна гра: https://www.youtube.com/watch?v=mD5qkLz-Ts	Комп'ютерна гра «Знайди зайве»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»
Квітень	«Чарівні фарби»	Мультфільм про малювання: https://www.youtube.com/watch?v=p3Hg91wBBv0	Комп'ютерна гра «Намалюй схоже»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»
Травень	«Прощавай садок, школа зустрічай»	Мультфільм про школу: https://www.youtube.com/watch?v=3qm3sNcBUAk	Комп'ютерна гра «Збери ранець»	Освітня лінія «Дитина у світі культури»

Ми створили QR(Quick Response Code-код швидкого реагування). Це матричний код, що має вигляд квадрата з чорних штрихів на білому фоні, який легко розпізнає фотокамера мобільного телефона. Після зчитування телефон автоматично направляє користувача на сторінку з необхідною інформацією.

Користування QR- кодом:

1. Заходимо у камеру телефона ,навидимо камеру на QR, та скануємо код. З'являється посилання на сайт, натискаємо на посилання і ми вже на сайті.
2. Обираємо гру, заходимо у налаштування файлу, та завантажуюмо його на комп'ютер.
3. Заходимо у Мій комп'ютер-завантаження-відкрити файл.
4. QR-код (див. додаток В).

Висновки до третього розділу

Розглянута методика з третього розділу, рекомендує впроваджувати чергувати комп'ютерні ігри зі звичайними іграшками й предметами заміниками. Також, комп'ютерні ігри не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, вводять їх у структуру, завдяки чому збагачують освітній процес новими можливостями. Ми радимо використовувати комп'ютерні ігри, щоб діти здобували ті знання, вміння чи навички, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти складно чи неможливо.

Подана збірка присвячена розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку. Збірка містить комп'ютерні ігри з розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку. Запропоновані матеріали можна використовувати в закладах дошкільної освіти. Збірник адресований вихователям закладу дошкільної освіти, керівникам з комп'ютерної діяльності, корисні ігри в поданому збірнику знайдуть для себе і батьки дітей дошкільного закладу.

Завдання посібника є надання практичної допомоги у придбанні та освоєнні занять з розвитку творчої уяви шляхом комп'ютерних ігор.

Ми можемо зробити підсумок, що подана методика дозволить нам:

- розвиток творчої уяви з використанням комп'ютерних ігор.
- покращення пам'яті, зору, моторики рук.
- застосування комп'ютерних ігор за для покращення інтелектуального розвитку дошкільника.
- підготовка старших дошкільників до школи.
- запам'ятовування старшими дошкільниками досить великі обсяги роботи.

ВИСНОВКИ

Суть нашої роботи полягала в тому, що у дітей дошкільного віку ще недостатньо розвинута творча уява, тому що вона розвивається поступово, з накопиченням психолого-педагогічного досвіду. В той час як творча уява є основою творчої діяльності і передумовою успішності навчання в майбутньому.

В процесі роботи уточнено базово–категоріальні поняття з проблеми дослідження, а саме, поняття «творча уява». Обґрунтовано особливості розвитку творчої уяви старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Практичне наше дослідження полягало в тому, що основні положення роботи доповнюють педагогічне знання й можуть слугувати для подальшої наукової розробки проблеми розвитку творчої уяви старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, а також сприяють її використанню для розробки методичних рекомендацій в контексті проблеми дослідження. Матеріали дослідження можуть бути реалізовані під час організації освітнього процесу в закладах дошкільної освіти.

Розвиток творчої уяви дітей старшого дошкільного віку, на нашу думку, є комп'ютерні ігри, які включають в себе різноманіття видів, та використовуються за програмою, тільки тоді вони несуть комплексний розвиток усіх пізнавальних сфер дитини. Проаналізувавши різноманітну наукову літературу з проблеми дослідження, класифікувавши та узагальнивши отриману інформацію ми дійшли наступних висновків:

Як і інші психолого-педагогічні процеси, творча уява розвивається і формується в людини протягом усього її життя. Дитина дошкільного віку уже здатна уявляти, тобто створювати образи тих предметів і явищ, яких вона безпосередньо не бачила. Як психічно-педагогічна діяльність, що полягає у створенні уявлень, мислених ситуацій, які в дійсності не сприймалися людиною, уява пов'язана зі знаковою функцією свідомості — кодуванням

візуальної інформації з допомогою схем, фігур і більш складніших умовних знаків.

Основна тенденція в розвитку уяви дітей дошкільного віку полягає в переходах від переважно репродуктивних її форм до творчої переробки уявлень, від простого їх комбінування до логічно обґрунтованої побудови нових образів.

Основою для розвитку творчості є та діяльність, у якій проявляються здібності дитини, а розвиток здібностей найефективніший тоді, коли гармонійно поєднуються природні задатки, мотиви діяльності та вплив зовнішнього оточення. Одним із видів такої діяльності є комп'ютерні ігри, які викликають цікавість у дітей. Також застосування комп'ютерних ігор викликають у дітей безліч позитивних емоцій.

Отже, розвиток уяви у дітей дошкільного віку на заняттях - найважливіша задача вихователя. Будь-який етап уяви заснований на реальних фактах, спостереженнях. Чим більший запас спостережень, тим більше є можливостей його використання в діяльності уяви. Нагромадження різноманітних вражень, розвиток спостережливості на тому чи іншому занятті - необхідна умова розвитку творчої уяви.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція). Наук. кер. А. М. Богущ, дійсний член НАПН України, проф., д-р пед. наук.-Київ, Видавництво, 2021. С. 15-18
2. Богоявленская Д. Б. Интеллектуальна активність як проблема творчості. Київ, 2011 .с.20-25.
3. Бурмистров І. В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. І. В. Бурмистров, Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмельов. Психологія. Київ, 2000. № 3. С. 27–39.
4. Виготський Л. С. Уява і творчість у дитячому віці. Київ, 1991. с 93.
5. Венгер Н. Ю. Шлях до розвитку творчості . Дошкільне виховання. Харків, 1982. № 11. Стор 32-38.
6. Гилфорд Дж. Структурная модель інтелекта. Психологія мышлення под ред. А. М. Маюшкина. Київ, 2011. С.433–456.
7. Грамолин В. В. Навчальні комп'ютерні ігри. Інформатика та освіта. . Київ, 1994. № 4. С. 34.
8. Гриневич Л. Медіаграмотність -це необхідне вміння для сучасної особистості. Київ, 2018. С. 34-38.
9. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: Посібник навчальний. Київ, 2012. С.55-58.
10. Дьяченко О. М. Уява дошкільника: Посібник для педагогів дошк. установ. Київ, 2012. - 96с.
11. Ельконін Д. Б. Дитяча психологія: розвиток від народження до семи років. Київ, 1960. 348с.
12. Ендовицкий Т. О. розвитку творчих здібностей. Дошкільне виховання. Київ, 1967. № 12. С. 73-75.
13. Заїка Є. В. Комплекс ігор для розвитку уяви. Питання психології. Київ, 1993. № 2. С. 54-58.

14. Закон України «Про дошкільну освіту» URL:
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2628-14#Text>
15. Забродіна Н. А. Особливості розвитку розумових процесів у дітей старшого дошкільного віку. Культура та освіта. Київ, 2014. № 11. С. 112.
16. Зязюн І. А. Інтелектуально-творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти. Неперервна професійна освіта: Проблеми, пошуки, перспективи: моногр. Київ, Віпол, 2000. 636 с.
17. Іванова Є. І. Дидактичні ігри з дітьми дошкільного віку. Дошкільна педагогіка. Київ, 2012. №7. 68с.
18. Кабусь Н. Д. Обґрунтування інваріантної моделі організації творчої діяльності: соціально-педагогічний аспект. Київ, 2011. Вип. 28. С.38-48.
19. Кабусь Н. Д. Впровадження ІКТ в навчально-виховний процес дошкільних навчальних закладів. Дошкільне виховання. Харків-Луганськ, 2016. С. 120-129.
20. Каліченко А. В., Микляєва Ю.В. Розвиток ігрової діяльності дошкільнят. Київ, Вища освіта, 2004. С. 335.
21. Кивлюк О. Створення комп'ютерно-ігрового середовища. Інформатика та інформаційні технології: науково-методичний журнал. Київ, Педагогічна преса, 2012. С. 6–11.
22. Коваль І. І. Психолого-педагогічні умови розвитку творчих здібностей дітей. Програма «Обдаровані діти». Обдарована дитина. Київ, 2011. №8. С. 20-29.
23. Колток Л. Проблема інтенсифікації навчання як складник модернізації освіти. Вища освіта України. Київ, 2014. №1. С.76.
24. Котляренко Н. М. Творче мислення дитини: формування, розвиток, перспективи. Дошкільне виховання. Київ, 2016. №9. С.14-16
25. Коноваленко С. В. Картки та дидактичні ігри для дошкільнят. Київ, 2003. С. 557
26. Костюк Г. С. Навчально – виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ, 2001. С. 608.

27. Королева С. Г. Развитие творческих способностей детей 5-7 лет: Учебник для педагогов-психологов ДОУ. С.Г.Королева. Львов, 2009, 114с.
28. Кулачковская С. Е., Ладивир С.О. Я - дошкольник: возрастные и индивидуальные аспекты развития. Киев, 2005. С. 115.
29. Ладивир С. Познавательное развитие: поиск эффективных путей. Киев, 2012. № 10. С.4-7.
30. Мазуряк С. В. Дитина і комп'ютер, С. В. Мазуряк. Освітній портал управління освіти Чернівецької міської ради –URL: <http://www.osvitacv.com/index.php/2011-01-11-15-03-48/2011-01-14-0738-38/2011-02-23-09-42-19/55-2011-02-25-12-09-47>.
31. Маленко О. О. Развитие творческой личности дошкольника. Дошкольное воспитание. Киев, 2014. №6. С.84-85.
32. Матюшкин А. М. Снек Д.А. Одаренные и талантливые дети. Вопросы психологии. Киев, 2001. №4. С.10-12
33. Можейко О. В. Развитие познавательной и эмоциональной сфер дошкольников. Киев, 2009. С. 374.
34. Моляко В. О. Творческий потенциал человека как психологическая проблема. Психологическая газета. Киев, 2005. №6. С.4-5.
35. Мухина В. С. Детская психология. Киев, 2008. С.562.
36. Нечипорук О. П. Развивающие игры для дошкольников. Харьков.: Издательская группа «Основа», 2007. С.192.
37. Нікітін Б. П. Комп'ютерні ігри у навчанні дошкільнят. Рідна школа. Львів: 2013. №4. С.20-30.
38. Новик І. М. Проекування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу, URL: <http://www.psych.kiev.ua/>.
39. Овчарова Р. В. Развивающая работа воспитателя у дошкольном учреждении. Архангельск, 2009. с.24-28.
40. Парамонова, Л. А. Дошкольное и начальное образование за рубежом. История и современность. Москва: Издательский центр Академия, 2016. 240 с.

41. Пенішкевич Д. І., Марчук Л.І. Маленькі дослідники. Матеріали науково-практичної конференції, присвяченої 60-річчю з дня проведення Першого Українського педагогічного конгресу у Львові. Івано-Франківськ, 2003. С.53-55
42. Петровський А. В. Навчальний посібник для ВНЗ, «Дитяче мислення», Київ, 2012. с.23-29.
43. Піаже Ж. Мова та мислення дитини: Пер. з франц. та англ. редакція перекладу В.А. Лукова, ПЛ. А. Лукова. Москва, Педагогіка, 2017.С. 67.
44. Плохій З. П. Експериментальна діяльність у ДНЗ. Київ, Ред. Журналу «Дошкільне виховання», 2002. 173 с
45. Психологія та педагогіка гри дошкільника. За ред. А.В.Запорожця та А.П. Вусовий. Київ, 2016. С. 98.
46. Рибалко В. В. Психологія розвитку творчої особистості: навч. посіб. Київ, ІЗМН, 1996. 236 с.
47. Рижкова І.» Вчимося граючи». І. Рижкова . Дошкільний розвиток. Київ, 2004 №2. 15-17с.
48. Роменець В. А. Психологія творчості. Київ, Вища школа, 1971. 247 с.
49. Смирнова О. О. Дитяча психологія. Харків, 2003. С. 425.
50. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Москва, 2000. С. 341.
51. Сорокіна А. І «Дидактичні ігри у дитячому садку». Посібник для вихователів. Київ, 2006. С.125.
52. Сорокіна А. І, Батуріна Є.Г. «Ігри з правилами в дитячому садку», збірка дидактичних та рухливих ігор». Київ, 2009. С. 134.
53. Струннікова Д. І. Використання педагогічних ідей К.Ушинського в процесі ознайомлення дошкільників з природою рідного краю . Система неперервної освіти: здобутки, пошуки, проблеми: Матеріали Міжнар.наук.-практ. конф.: У 6 кн. Чернівці, 2013. С.108-110.
54. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: У 5 т. Київ, 1997. 84 с.

55. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори: У 2 т. Київ, Радянська школа, 1983. 121 с.
56. Холодная М. А. Конгнетивні стилі. Київ, УМК ВО, 1990. 120 с.
57. Чайка Г. В. Симптоми комп'ютерної залежності. Практична психологія та соціальна робота. Київ, 2009. № 10. С. 52–55.
58. Чуковський К. І. Від двох до п'яти. Київ, Педагогіка, 1990. 384с.
59. Щукіна Г. І. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. Харків, Педагогіка, 2015. С.208.
60. Щоденник вихователя: розвиток дітей дошкільного віку. За ред. О.М. Дьяченко, Т. В. Лаврентьевої. Київ, ГНОМ, 2012. 144с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Опитувальник для вихователів

1. Як Ви розумієте поняття «творчість»?
2. Які види робіт Ви використовуєте для розвитку творчих здібностей дітей?
3. Яку літературу Ви читаєте по розвитку творчості?
4. Які завдання Ви використовуєте для розвитку творчості в дітей?
5. Як і чим Ви заохочуєте прояви творчості у дошкільників?
6. Як Ви вважаєте, хто відіграє головну і активну роль у формуванні творчої особистості дитини дошкільного віку?
7. Яку індивідуальну роботу Ви проводите з дітьми для розвитку творчої фантазії, уяви?
8. Які, на Вашу думку, умови необхідні для розвитку творчих якостей дітей.

Опитувальник для батьків

Шановні батьки! Просимо Вас щиро відповісти на запитання опитувальника. Ваші відповіді допоможуть нам більше дізнатися про Вашу дитину. Інформація буде використана лише для наукового дослідження. Наперед дякуємо за співпрацю!

1. Чи вважаєте Ви свою дитину творчою, здатною фантазувати, приймати неординарні рішення?
2. Чи виявляє Ваша дитина бажання вигадувати, фантазувати? Чи підтримуєте Ви її в цьому?
3. Як Ви заохочуєте творчі прояви у своїх дітей?
4. Яку літературу Ви читаєте стосовно розвитку уяви, фантазії, творчих здібностей у дітей?
5. Чи отримує Ваша дитина задоволення від результатів своєї творчості, чи творчого процесу загалом?
6. Які ігри, завдання Ви даєте своїм дітям для розвитку творчих здібностей?
7. Чи бере участь у творчих конкурсах Ваша дитина?
8. Як Ви вважаєте, чи сприятливі умови у вашій сім'ї для розвитку творчих здібностей дитини?
9. Чи згодні Ви з твердженням, що творчій людині легше знайти своє місце в житті?

Додаток В

