

**ЗБІРКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР
ДЛЯ ФОРМУВАННЯ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**



Укладач: **Добрун Н.**

Науковий керівник –

к. пед. наук, доцент **Суятинова К. Є.**

Кривий Ріг – 2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
«Червона Шапочка».....	3
«Що потрібно в школі?».....	4
«Веселі уроки».....	5
«Три порося проти вовка».....	5
«Баба-яга вчиться рахувати».....	6
«Скоро до школи».....	7
«Десять мавпочок».....	8
«Вчимось рахувати».....	8
«Плоскі фігури».....	9
«Об'ємні фігури».....	9
«Хто у горах?».....	10
«Хто у горах?».....	10

ВСТУП

Нині комп'ютери, планшети, смартфони є доступними предметами повсякденного побуту. Гаджетами користується широке коло людей без будь-яких вікових обмежень. Це призводить до різкого зниження віку геймерів і широкого поширення ігор в домашньому користуванні. Захопленість дітей, у тому числі дошкільнят, комп'ютерами, з одного боку, викликає занепокоєння батьків та педагогів, проте, з іншого боку, є навчальні ігри, що сприяють формуванню корисних навичок та збагаченню знань. Крім того, зацікавленість дітей у комп'ютерних іграх виявилася «зручною» всім: самим дітям, які захоплюються іграми; батькам, задоволеним, що, по-перше, діти зайняті і не потрібно приділяти їм уваги, по-друге, цифрова компетентність дітей формується практично самостійно та стане в нагоді їм у майбутньому; виробникам комп'ютерів, програмного забезпечення та особливо — розробникам та продавцям адресованих дітям інформаційних продуктів.

Таким чином, неможливо сперечатися з тим, що комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною і дитячої, і дорослої культури.

Найголовніше у всіх комп'ютерних іграх - ставлення до гри дитини, а для того, щоб педагогові та батькові не заблукати в безмежному морі віртуальних розваг, необхідно мати інформаційну культуру та виховувати її в дітях. У формуванні інформаційної культури можуть допомогти комп'ютерні ігри, що розвивають. Основне завдання використання комп'ютерних ігор - це підготовка дитини до життя в інформаційному суспільстві, навчання елементам комп'ютерної грамотності та виховання психологічної готовності до застосування комп'ютера, створення почуття впевненості у процесі роботи на ньому. Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями.

Роль комп'ютерних ігор у розвитку дошкільнят має багато позитивних сторін. Якщо дитині цікаво зміст гри, вона дізнається у ній щось нове, гра відкриває їй світ величезних можливостей, дозволяє зробити процес навчання досить простим та ефективним. Комп'ютерні ігри сприяють розвитку розумових здібностей дошкільнят у разі, якщо у них враховуються вікові особливості дітей. Барвистість та наочність допоможуть легше засвоїти матеріал. Комп'ютерні ігри привчають дітей до самостійності, розвивають навички самоконтролю. Всі ці фактори мають особливе значення для підготовки дітей до шкільного навчання.

«Червона Шапочка»



Педагогічні особливості гри:

Тривимірний квест за сюжетом знаменитої казки;

гра розроблена на основі методик розвитку всіх основних компетентностей згідно БКДО;

чудова тривимірна графіка та анімація;

три рівні складності.

Програма призначена для дітей віком від 4 років.

Технічні особливості гри:

Операційна система Microsoft® Windows® 2000/XP

Процесор Pentium® III или Athlon 1000 МГц

256 МБ оперативної пам'яті

740 МБ вільного місця на жорсткому диску

3D-відеоадаптер с обсягом пам'яті 32 МБ, сумісний с DirectX® 9.0c

Обсяг екрану: 1024x768

Звуковий пристрій, сумісний з DirectX® 9.0c

Гра «Що потрібно в школі?»



Мета: формувати шкільну зрілість, розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять.
Формувати позитивну навчальну мотивацію.

Хід гри: педагог пропонує дітям уважно роздивитися слайд і визначити, що потрібно взяти із собою до школи. Коли діти визначилися із відповіддю, вони мають навести курсор на обране зображення й натиснути ліву клавішу мишки. Якщо відповідь правильна, картинка «заїжджає» у портфель. Якщо ні – обертається й залишається на своєму місці. Гра супроводжується звуковими ефектами.

«Веселі уроки»



«Веселі уроки. Математика» – це збірка інтерактивних завдань для дітей старшого дошкільного віку та учнів початкової школи. Цей електронний навчальний посібник стане незамінним помічником дитині у вивченні математики та розвитку цифрової, та логіко-математичних компетентностей. За допомогою барвистих ігрових завдань дитина зможе не лише перевіряти та закріплювати отримані знання, а й вивчати нові теми.

«Три порося проти вовка»



У новій грі допомагати і рятувати потрібно не поросят, а самого сірого Вовка - адже добродушніше і невинніше цього звіра в тутешніх місцях просто не знайти! В одному казковому лісі по сусідству з дружнім Вовком оселилися три шкідливі порося. Вони ні дня не можуть прожити, не зіпсувавши настрої Вовку. А цього разу безсовісні

поросята не лише вкляли ключ від його будиночка, а й образили маленьких лісових мешканців. Звичайно, добрий і чуйний Вовк готовий прийти їм на допомогу, але без допомоги хлопців не обійтися!

«Баба-яга вчиться рахувати»



Бабу-ягу, господиню хатинки на курячих ніжках, лісову відьму, що пересувається в ступі і здатну занапастити казкового героя або, навпаки, врятувати його, всі ми всі знаємо з дитинства.

У цій грі дитині пропонується ціла низка ігор та інших захоплюючих пригод, які допоможуть вашій дитині краще запам'ятати прямий і зворотний рахунок, навчитися користуватися комп'ютером, пізнати всі аспекти сучасної техніки в цікавій, легкій формі. Ну а найрозумніших, які пройшли всі випробування, чекає чудовий приз від самої Баби-Яги.

«Скоро до школи»



Сучасна графіка та анімація, грамотно підібрані завдання від улюблених мультгероїв; розвиток нестандартного мислення, підвищення концентрації уваги, побудова причинно-наслідкових зв'язків, робота над формуванням умінь користуватися сучасним комп'ютером. Розраховано на вік 5-6 років.

Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, формування математичного мислення, формування цифрової компетентності та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як:

«Десять мавпочок»



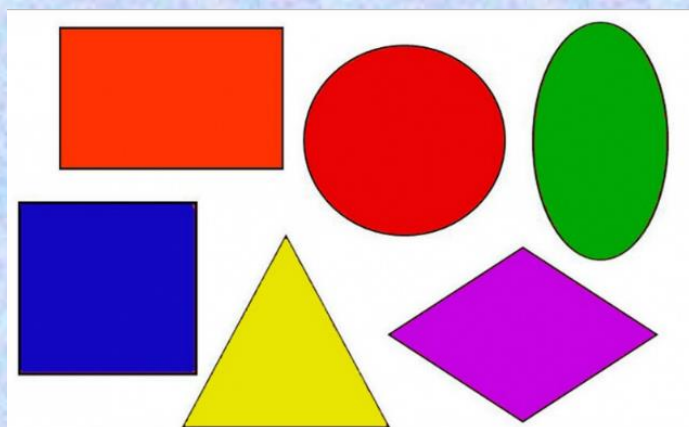
Гра є інтерактивним мультфільмом для малюків, які освоюють зворотний рахунок від 10 до 0.

«Вчимось рахувати»



Гра являє собою інтерактивний мультфільм для дошкільнят, який дозволить їм у легкій та цікавій формі засвоїти вміння рахувати.

«Плоскі фігури»



Представлена гра у цікавій та легкій формі знаходить вихованців ЗДО с особливостями плоских фігур на прикладі предметів з життя.

«Об'ємні фігури»



Представлена гра у цікавій та легкій формі знаходить вихованців ЗДО с особливостями об'ємних фігур на прикладі оточуючих дітей предметів з власного життя.

«Хто у горах?»



Захоплююча мандрівка в гори, де дід Іван та його улюблені тварини крок за кроком допомагають діткам пізнавати світ.

Під час подорожі діти вивчають тварин, їхні назви та голоси, засвоюють елементи лічби, вчаться логічно відповідати на запитання тощо.

«Українська абетка для дітей»



Навчить говорити перші слова. Допоможе вивчити букви. Для тих, хто знає букви, допоможе їх повторити.

«Smart Grow. Розмальовка та розфарбовка для дітей»



Це набір міні-ігор, серед яких пазли, ігри на запам'ятовування тварин, вивчення планет Сонячної системи, вивчення цифр і вправи на розвиток логічного мислення, дрібної моторики і уваги.

Список використаних джерел

1. С. Карплюк, «Наукові записки. Серія: Педагогічні науки» 2 (177), 82-86 Training future teachers of information science to develop logical thinking skills of senior schoolchildren at teaching software development. 2019.
2. В. Кутузова Використання комп'ютерних дидактичних ігор для розвитку когнітивної сфери дошкільників/В.В. Кутузова. – Миколаївська обл., м. Первомайськ, 2017.
3. О. Луцинська Комп'ютерні технології у роботі з дітьми. Брошура. Львівський національний університет імені І.Франка. 2017 р. С. 43.