

НАУКОВИЙ  
ВІСНИК

ЧЕРНІВЕЦЬКОГО УНІВЕРСИТЕТУ

---

---

Випуск 577

Педагогіка  
та  
психологія



**НАУКОВИЙ  
ВІСНИК**

**ЧЕРНІВЕЦЬКОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

---

Рік заснування 1996

Випуск 577

**Педагогіка  
та  
психологія**

**Збірник наукових праць**

Чернівці  
Чернівський національний університет  
2011

У збірнику розміщено матеріали Міжнародної  
науково-практичної конференції  
«РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ ТА ПРОФЕСІОНАЛІЗМУ ФАХІВЦЯ  
В СИСТЕМІ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ  
ВИКЛИКІВ ХХІ ст.» (19-22 жовтня 2011 року, м. Чернівці).

Вип. 577. Педагогіка та психологія. – Чернівці: Чернівецький нац. у-т,  
2011. – 208 с.

Naukovy Visnyk Chernivetsoho Universitetu: Zbirnik Naukoveh Prats.  
Vyp. 577. – Chernivci, 2011. – 208 p.

**Редколегія випуску:**

*Руснак І.С.*, доктор педагогічних наук (науковий редактор)

*Іванчук М.Г.*, доктор психологічних наук (перший заступник наукового редактора),

*Хомич Л.О.*, доктор педагогічних наук (заступник наукового редактора),

*Бигар Г.П.*, кандидат педагогічних наук (відповідальний секретар),

*Завгородня Т.К.*, доктор педагогічних наук,

*Лисенко Н.В.*, доктор педагогічних наук,

*Філіпчук Г.Г.*, доктор педагогічних наук,

*Бурлачук Л.В.*, доктор психологічних наук,

*Максименко С.Д.*, доктор психологічних наук,

*Титаренко Т.М.*, доктор психологічних наук,

*Васютинський В.О.*, доктор психологічних наук,

*Коваленко А.Б.*, доктор психологічних наук,

*Зварич І.М.*, доктор філологічних наук,

*Кокощук Г.І.*, доктор медичних наук,

*Петрюк І.М.*, кандидат педагогічних наук,

*Радчук В.М.*, кандидат психологічних наук,

Друкується за ухвалою вченої ради  
Чернівецького національного університету  
імені Юрія Федьковича

Свідоцтво Міністерства України у справах преси та інформації  
№ 15751-4223Р Серія КВ від 12.10.2009 р.

*Загальнодержавне видання*

Збірник входить до переліку наукових видань ВАК України  
Постанова президії ВАК України від 26 травня 2010 р. №1-05/4  
(Бюлетень ВАК України. – 2010. – № 6)

### METHODOLOGICAL COMPONENTS OF BIOLOGY TEACHER PROFESSIONALISM AS A TARGET LANDMARK OF MODERNIZATION OF HIS UNIVERSITY PREPARATION

In the article the author gives a definition of the concept «Biology teacher professionalism» on the basis of the conceptual foundations of future teacher professional formation. The author singles out methodological component of Biology teacher professionalism and its core – professional-methodological competences, reveals their structure, identifies and substantiates six groups of methodological capacities.

УДК 373.2:004

Тетяна Павлюк  
(Рівне)

### КОМП'ЮТЕРНІ ПРОГРАМИ ІГРОВОГО ХАРАКТЕРУ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЛІЧБИ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Сучасне інформаційне суспільство пропонує новітні розробки – комп'ютерні навчальні програми ігрового змісту для розв'язання проблеми навчання дітей старшого дошкільного віку лічби з використання комп'ютера, однак немає конкретних даних, щодо програм, які використовуються в практиці роботи ДНЗ, також недосліджене питання чи охоплюють вони весь навчальний матеріал.

Проблемою проектування та використання навчальних комп'ютерних ігор для педагогічного процесу дошкільних навчальних закладів цікавляться сучасні дослідники, зокрема П. М. Драч, А. А. Дуванов, І. М. Новик, Г. К. Селевко тощо.

Так, І. М. Новик вважає, що комп'ютерні програми мають перевагу порівняно з іншими формами ігор: в них рольові характеристики персонажів, результати і дії представлено значно розгорнутіше. Діти в динаміці спостерігають, як найменша зміна спільних зусиль впливає на результат. Для ефективного педагогічнодоцільного застосування ігрових програм з метою виховання і розвитку дошкільника педагогам і батькам потрібно застосовувати на практиці низку рекомендацій: вибирати жанр гри відповідно до темпераменту та нахилів дитини; дозволяти грати в ігри з дослідницьким змістом, а не зі змістом розваг; наголошувати на тому, що комп'ютер слід застосовувати тільки для навчання, а не для розваг; тривалість гри вибирається дотично до віку дитини і характеру гри; не рекомендується переривати гру дитини до завершення епізоду, залишати комп'ютер слід з усвідомленням успішно виконаної роботи; деякі ігри сумісні для ігор дорослого і дитини (адвентурні та рольові); звертати увагу на систему управління (керування) грою і вимоги, які відносяться до процесора, оперативної пам'яті, відео карти [5].

Погоджуємося з думкою В. А. Смирнова, що комп'ютерна програма має відповідати тим же дидактичним вимогам, що ставляться до методичних посібників, а саме: науковість (створення навчальних програм на матеріалі найновіших наукових даних); алгоритмічність (розташування за певним планом, що утворює систему з чітко визначеною послідовністю, що повторюється); систематичність; послідовність; доступність; зв'язок з практикою; наочність (для програм, які будуть використовуватися в дошкільній освіті – це один з найважливіших чинників); міцність засвоєння; індивідуальний підхід [8, с. 54.]

Вважаємо, що для цілеспрямованого системного формування вмінь роботи дітей старшого дошкільного віку на комп'ютері слід використовувати комп'ютерні програми рекомендовані для дітей саме цього віку, які мають відповідати наступним вимогам:

- написані державною мовою, зрозумілі для дітей;
- бути цікавим і викликати позитивні емоції;
- активізувати пізнавальну та розумову діяльність дітей;
- викликати у дитини бажання навчитися працювати самостійно;
- відповідати віковим та психофізіологічним особливостям дітей;
- розвивати творчі здібності дитини;
- носити навчально-контролюючий характер;
- мати поступовий перехід від простого до складного;
- відображати оптимальну кількість інформації на екрані;
- бути простою в освоєнні можливостей програми у навчальній взаємодії з нею [3; 7; 9].

Яскравість, анімація зображень сприяють розвитку мимовільної уваги та дитина швидше запам'ятовує навчальний матеріал. Враховуючи вік дітей, програма на всіх рівнях повинна мати озвучення текстів, батьки чи педагоги за бажанням можуть його вимкнути і взяти на себе функції закадрового голосу.

Програми для дошкільників – ігрового характеру з елементами казки чи мультиплікації. Виконання завдань зазвичай супроводжується заохоченнями (оплески, похвала, бонуси по очках), що стимулює дитину до подолання труднощів і досягнення результату. Навіть найпасивніші діти докладають максимум зусиль, щоб виграти чи допомогти своїй команді. Граючи, дитина відпрацьовує ситуації дорослого життя.

Особливу увагу звертаємо на те, що завдяки комп'ютеру дитина може самореалізовуватися; мати час для самостійної роботи; свій "окремий світ", в якому вона перетворюється зі звичайної дитини на супергероя. Комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, універсальної іграшки, він здатний імітувати різноманітні ігри, є для дитини другом, що може реагувати на його дії та запити, яких їй так часто не вистачає в реальному житті.

Педагоги повинні розуміти це і надавати старшим дошкільникам право вибору, створювати умови для самостійної поведінки та творчої ініціативи, підтримувати їхнє прагнення експериментувати за доброзичливої та компетентної співучасті дорослих [1, с. 364].

Комп'ютер відтворює фантазії дітей, оживляють герої казок, предмети навколишнього середовища. Цифри і букви мимоволі стають "друзями", дошкільник граючись отримує нові знання. У грі також приходить розуміння, що предмети на екрані не є реальними, однак позначають ці реальні речі. Дитина "проживши" ситуацію у грі зможе зробити правильні висновки зустрівшись із подібною у реальному житті.

Здійснимо аналіз розроблених комп'ютерних програм, які дорослі використовують для формування елементів математики у дітей старшого дошкільного віку. Зауважимо, що математичний розвиток дітей складається з двох взаємопов'язаних основних ліній: логічної, тобто підготовки мислення до способів міркування і власне математичної – формування математичних уявлень. Нас звичайно цікавить друга, так як до неї входить лічба.

Найбільш часто, як вихователі так і батьки, дітям пропонують грати розвивальні ігри для розвитку логічного мислення (флеш-ігри): "Лопай шарики" (різнокольорові кульки), "Морські пригоди" (морські жителі) та ін., основним завданням яких є як можна швидше поєднувати елементи по три і більше, очищаючи ігрове поле і заробляючи бали, таким чином переходячи та рівень вище. На кожному новому рівні з'являється новий предмет, що ускладнює завдання. Ігрове поле заповнене фігурами і зі знищенням з'являються нові фігури на місці знищених.

Подібного типу ігри "Смешарики", "Лінії", "Квіткове поле". Основним принципом цих ігор є переставляння предметів місцями, щоб утворилась та ж таки лінія, але на цей раз на ігровому полі предмети з'являються після кожного здійсненого дитиною переміщення, спочатку їх лише 3-5.

Відзначимо, що ці ігри настільки розповсюджені, як на дисках так і для вільного скачування в мережі Інтернет, що важко вказати їх виробника, жанр гри залишається незмінним, змінюється інтерфейс гри та предмети: квіти, фігури, дорогоцінні камені та ін.

На основі вищезгаданих ігор розроблені складніші та цікавіші, наприклад логічна гра "Евола", що поєднує в собі жанр "три в ряд" і "сім". У пазлових рівнях необхідно як можна швидше поєднувати елементи по три і більше, очищаючи ігрове поле і заробляючи гроші, щоб потім купити на них різноманітні рослини і живих істот, щоб заселити землі. Гра містить понад 80 рівнів, більше 20 видів істот, більше 30 видів рослин, два види бонусів, три унікальні планети.

Зауважимо, що ці ігри вдосконалюють володіння дитини маніпулятором мишки. Та все ж вони розвивальні, а отже не несуть

навчального навантаження, їх не бажано використовувати в педагогічному процесі ДНЗ.

До логічних належать МНК "Занимательная логика для малышей" (розробник – Мультимедиа Технологии – М, 2004), тип гри – навчальна, містить чотири види тестів. Автори переконують, що гра може бути рекомендована як для формування логічного мислення, так і для визначення рівня розвитку логіки дитини. Перший тест "Розклади малюнки" пропонує знайти смислову пару до заданого малюнку, в другому тесті "Знайди пару" – необхідно знайти два однакові малюнки, в третьому – "Четвертий зайвий" необхідно вказати три малюнки, в яких є спільне і вказати на четвертий, який і буде зайвим, і, четвертому тесті "Що змінилось?" дитині пропонується запам'ятати чотири малюнки. Після цього один з них замінюється на інший – її необхідно знайти.

Навчальна комп'ютерна гра "Баба-Яга вчиться рахувати" (одна з багатьох ігор цієї серії "Баба-Яга вчиться читати", "Баба-Яга: За тридевять земель: Починаємо вчити англійську (французьку)" та ін.; розробник – ComMedia, 2007), покликана підтримати інтерес дошкільника до цифр і математики. За сюжетом гри – Баба-Яга буде собі особняк і їй для цього потрібні гроші. Отримати гроші можна за вирішення різних завдань, які маю різні рівні складності. Більш складні завдання можна пропускати. Гра включає в себе близько 18 маленьких ігор, об'єднаних однією сюжетною лінією.

Розвиваюча математична гра "38 папуг" (розробник – PIPE Studio, 2007), створена за сюжетом мультфільму. Мавпа, Удав, Папуга і Слононя постійно вирішують різні задачки і головоломки. Вони вирішують урізноманітнити своє харчування і для цього обрали банани. Однак, щоб розділити всі банани, які є в наявності між друзями порівну, необхідно вивчити основи математики. Також дітям необхідно виступити в ролі помічників героям мультфільму в підрахунку, розподілі і вирисовуванні різних предметів, овочів і фруктів, які зустрічаються в джунглях. Головною суперницею вивчення математики в грі є Мавпа. От її і слід навчати основам математики. Гра містить 10 завдань: африканські класики (усний рахунок), наскальний живопис древніх математичних племен (додавання і віднімання), пристойні вирази (порівняння). Також в грі присутній екзотика африканських джунглів: річка Лампоко, руїни стародавніх святилищ, екзотичні рослини та тварини.

На нашу думку, найбільш прийнятними сучасними навчально-розвивальними іграми, які спрямовані на вивчення чисел першого десятка, розроблені авторами сайтів для дітей, але нажалі всі вони комерційного характеру, як от наступні ігри:

– “Мозаїка”: на малюнку зображення шаблону мозаїки, кожна частина якої позначена числом. Мета гри полягає в тому, щоб дитина натискала мишкою на частини мозаїки в порядку зростання чисел. Якщо вона правильно натиснула – частина мозаїки стає кольоровою, якщо ні – не змінюється;

– “Лічба”: на малюнку зображені групи предметів. Завдання дитини натиснути на кожному предметі групи, не пропустивши жодного, тоді біля них з’явиться число, яке означає їх кількість;

– “Порядок”: мета гри – розташувати числа від 1 до 10 в послідовний ряд

– “Скільки”: вправа на перерахунок предметів і позначення їх кількості. Дитина повинна натиснути на цифру, що відповідає кількості предметів і вони стають кольоровими (до кожної картинки подано 4 варіанти відповіді) та ін. [2, С.7-8; 6].

Слід наголосити, що розробники рідко враховують те, що діти лише вчаться читати, тому довідковий текст у грі не повинен відігравати важливу роль та відволікати увагу. Він має бути маленького шрифту та висвітлюватися по краях ігрового поля для того, щоб вихователь чи батьки змогли його прочитати, пояснити завдання, тим самим допомогти дитині. Але ні в якому випадку не слід дорослим вмішуватися в гру (“В мене краще виходить, дивись” “Я тобі покажу як це треба робити” та ін.), в дитини має бути поле для самостійної діяльності. На нашу думку, такі програми обов’язково повинні мати озвучення.

У 2008 році читачі журналу “Пізнайко” мали змогу отримати додаток (№02 – Лічба (1), №03 – Лічба (2)) – комп’ютерну навчально-ігрову програму українською мовою, розроблену відповідно до навчальних програм провідними педагогами України (розробник – ДМЖ “Пізнайко”, 2008). У 2009 році (додаток до номера №04) вийшла ще одна гра – “Вчимося рахувати”. Всі завдання озвучені та керуються мишкою, можливе її використання у самостійній діяльності. Це єдина комп’ютерна програма повністю адаптована для використання в навчально-виховному процесі ДНЗ і сприяють навчанню лічби за допомогою комп’ютера, однак більшість ДНЗ не мають їх в своєму арсеналі.

Проаналізувавши розроблені комп’ютерні програми з математики для дітей старшого дошкільного віку, ми дійшли висновку, що електронних засобів навчального призначення недостатньо.

На сьогоднішній день комп’ютерні навчальні ігри у дошкільній освіті мають обмежене використання через ряд причин:

– недостатня забезпеченість дошкільних навчальних закладів комп’ютерними ігровими комплексами, або кількістю засобів для навчання (комп’ютерів);



– комп'ютерні навчальні ігри не відповідають програмам навчання для дітей дошкільного віку, здебільшого створені для учнів початкової школи;

– програми орієнтовані на застосування в домашніх умовах, а отже існує проблема забезпечення програмним продуктом, який спеціально створений для застосування педагогами на заняттях з математики в дошкільних навчальних закладах.

– педагоги мають обмежений доступ (або не мають його взагалі, якщо це стосується дошкільних навчальних закладів, які розташовані в сільській місцевості) до сучасних інформаційних технологій, нових програм, мережі Internet або не мають достатнього рівня володіння комп'ютером;

– ми цілком згодні з думкою С. В. Іванова, що навчальні комп'ютерні програми створюють програмісти та дизайнери, а не педагоги та методи, тому на сьогодні немає науково-методичного супроводу цих програм, а якщо він і є, то нерідко будується довільно і спирається переважно на особливості і можливості конкретних засобів, які вважають за доцільно використовувати розробники, аніж на цілісні освітні концепції [4, с. 141].

Це дає підстави для висновку про те, що основна причина недостатнього впровадження комп'ютерних технологій навчання в практику дошкільних навчальних закладів є недостатня кількість програмно-педагогічних засобів (навчальних комп'ютерних ігор) і методичних рекомендацій до них, які орієнтовані на навчальну діяльність дітей при вивченні лічби.

Розробникам нових комп'ютерних програм для навчання лічби слід враховувати, те що вони повинні містити окремо навчальну гру (для використання у КІК) та дидактичний матеріал (якщо в розпорядженні педагога лише один комп'ютер).

Слід зауважити, що більшість ДНЗ мають слабку оснащеність комп'ютерно-ігровими комплексами, тому програмні елементи слід продумати так, щоб їх можна використовувати і при наявності одного робочого місця педагога, обладнаного комп'ютером, мультимедіа проектором, екраном або інтерактивною дошкою та акустичною системою.

Загалом, на сьогоднішній день, розроблених комп'ютерних навчальних ігор для навчання лічби дітей старшого дошкільного віку недостатньо. Вважаємо, що програмістам та вихователям слід об'єднати зусилля для заповнення цієї прогалини та створити принципово нові розробки.

#### Список літератури

1. Базова програма розвитку дитини дошкільного віку "Я у Світі" / М-во освіти і науки України, Академія педагогічних наук України; [наук. ред. та упорядник О. Л. Кононко]. – [2-ге вид., випр.]. – К.: Світлич, 2008. – 430 с.
2. Дреч П. М. Заняття з математики з використанням комп'ютерної техніки / П. М. Дреч // БВІШЛ. – 2003. – № 1. – С. 6-9.

3. Дуванов А. А. Как сделать склею / А. А. Дуванов, Ю. А. Першин // Информатика и образование. – 1993. – № 3. – С. 30-36.
4. Иванов С. В. Компьютеризация процесса вычисления хлмѣ у младѣй школы / С. В. Иванов // Вѣстник НАУ. – 2004. – №2. – С. 140-144.
5. Новик І. М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу / І. М. Новик / Вѣстник педагогії і педагогіки [Електронний ресурс]: Збірник наук. праць / – Випуск 4. – К., 2010. – Режим доступу: <http://www.psuh.kiev.ua>. – Заголовок з екрану.
6. Основи математики. Перший десктоп [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://samouchka.com.ua/ukr/\\_1des/10/](http://samouchka.com.ua/ukr/_1des/10/) – Заголовок з екрану.
7. Селевко Г. К. Проектуємо комп'ютерний урок / Г. К. Селевко // Відкритий урок. – 2006. – №3-4, лютий. – С. 19-25.
8. Смирнов В. А. Принципы конструирования компьютеризованного курса. Компьютеризованный курс "Введение в биологию. Ботаника" / В. А. Смирнов // Информатика и образование. – 1994. – №2. – С. 54.
9. Хаптер Б. Мои ученики работают на компьютерах : кн. для учителя / Б. Хаптер. / пер. с англ. / – М. : Просвещение. – 1989. – 224 с.

#### АНОТАЦІЯ

У статті здійснено аналіз розроблених на сьогоднішній день комп'ютерних навчальних програм ігрового характеру, які використовуються в педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів для навчання лічби дітей старшого дошкільного віку. Систематизовано основні вимоги до створення нових розробок.

#### АННОТАЦИЯ

*Татьяна Павлюк*

#### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ ИГРОВОГО ХАРАКТЕРА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ СЧЕТУ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В статье осуществлен анализ разработанных, на сегодняшний день, компьютерных обучающих программ игрового характера, которые используются в педагогическом процессе дошкольных образовательных учреждений для обучения счету детей старшего дошкольного возраста. Систематизированы основные требования к созданию новых разработок.

#### SUMMARY

*Tanya Pavlyuk*

#### COMPUTER PROGRAMS OF PLAYING CHARACTER ARE FOR STUDIES OF ACCOUNT OF CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE

The analysis of the developed computer for today educational programs of playing character, which are used in the pedagogical process of preschool educational establishments for the studies of account of children of senior preschool age, is carried out in the article. The basic requirements are systematized to creation of new developments.

## ЗМІСТ

<i>Акуленко Катерина.</i> Методологічні засади професійної підготовки майбутніх економістів засобами MOODLE	3
<i>Бішона Оксана.</i> Загально-дидактичні принципи навчання майбутніх економістів ділового англomовного говоріння	11
<i>Богданюк Антоніна, Пижисник Божена.</i> Теоретичні основи дослідження особливостей української літературної загадки	16
<i>Вишнівська Ярина.</i> Церковний хоровий спів на Буковині в етнокультурній традиції духовних навчальних закладів краю XIX століття	25
<i>Григорова Лариса.</i> Особливості підготовки соціальних педагогів для роботи з обдарованим дітьми в Україні (перша половина XX ст.)	32
<i>Грубінко В.В., Романишина Людмила.</i> Реалізація дослідницького підходу в неперевній біологічній освіті	37
<i>Гудима О.Ю.</i> Використання модульної технології на уроках математики в основній школі	44
<i>Дегтяренко Тетяна.</i> Сучасні тенденції модернізації підготовки педагогів до професійної діяльності в Україні	51
<i>Зозуля Ірина.</i> Зміст та методика організації дослідного експерименту з полікультурного виховання іноземних студентів	60
<i>Козієвникова Лариса.</i> Форми музично-просвітницької діяльності як складова процесу підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва	68
<i>Косінова Олена.</i> Створення у вищому навчальному закладі естетичного освітнього середовища	75
<i>Крупа Валентина.</i> Ретроспективний аналіз вдосконалення фізичної реабілітації особистості	81
<i>Куб'як Наталія.</i> Самовиховання як фактор розвитку професійних якостей майбутнього педагога	88
<i>Мацук Людмила.</i> Теоретико-методологічні засади підготовки майбутніх педагогів до правового виховання молодших школярів	93
<i>Міщук Наталія.</i> Методичні компоненти професіоналізму вчителя біології як цільовий орієнтир модернізації його вузівської підготовки	100
<i>Паєлюк Тетяна.</i> Комп'ютерні програми ігрового характеру для навчання лічби дітей старшого дошкільного віку	109
<i>Пасько Наталія.</i> Механізми фінансової допомоги у здобутті вищої освіти мешканцям сільських та віддалених територій: досвід Австралії	116

<i>Паснова Тетяна</i> . Діяльність центру трудової міграції до умов країни перебування	129
<i>Плющук Єлизавета, Ямчинська Галина</i> . Діяльність центру обдарованої дитини та «виховання» батьків	139
<i>Пулим Вікторія, Малін Олександр</i> . Проблематика процесу інформатизації підготовки військовослужбовців збройних сил України у дистанційному навчанні	144
<i>Романів Людмила</i> . Дослідження стану здоров'я користувачів комп'ютерів серед студентської молоді	151
<i>Саліник Марина</i> . Специфіка соціально-педагогічної роботи з сім'ями, які опинилися у складних життєвих ситуаціях	160
<i>Сорочинська Оксана</i> . Формування екологічної культури школярів у процесі позакласної еколого-натуралістичної роботи	164
<i>Трембовецький Олег</i> . Методика роботи викладачів НАДПС України ім. Б.Хмельницького з розвитку професійних якостей у курсантів	173
<i>Шевчук Кристина, Сакалюк Олена</i> . Психологічна природа пізнавального інтересу молодших школярів	181
<i>Щербак Юрій</i> . Моніторинг якості освітньої діяльності у системі вищої економічної освіти	187
<i>Щука Галина</i> . Система професійної туристичної освіти Республіки Білорусь	196