

В процесі дистанційного навчання курс з інформатики може змінюватись, це вирішує сам викладач, які елементи будуть застосовуватися, а які ні. Досвід показує, що використання інтерактивного контенту курсу підвищує навчальний ефект. Для організації дійсно ефективного навчального процесу дистанційного навчання необхідна систематична робота з оболонкою як студента, так і викладача, кожного дня на протязі всього терміну навчання.

Список використаних джерел

1. Дистанційна освіта URL: <http://vnz.org.ua/dystantsijna-osvita/pro/>.
2. Дистанційні курси. Методичні рекомендації щодо підготовки веб-ресурсу дисциплін для запровадження елементів дистанційного навчання/ Укл. Воронцова І.В. Полтава: ПНГрТ ПолтНТУ, 2015. 15 с.
3. Інтернет-сервіс LearningApps. URL: <https://learningapps.org/about.php>.
4. Навчальна платформа moodle. UR: <https://moodle.org/>.
5. Хмарне сховище даних Google диск. UR: https://www.google.com/intl/uk_UA/drive/.

ПОТЕНЦІАЛ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЦІ ТА КОРЕКЦІЇ АГРЕСИВНОЇ ПОВЕДІНКИ ПІДЛІТКІВ

Siagha Sami (Ізраїль)

аспірант кафедри соціальної роботи, спеціальної освіти і менеджменту соціокультурної діяльності

Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка,
seagasemi@gmail.com

За останні два десятиліття інформаційні, комп'ютерні та телекомунікаційні технології здійснили суттєвий ривок та посіли гідне місце як в освітньому процесі так і у соціальній педагогіці та соціальній роботі. У сьогочасних умовах викликів української державності питання профілактики та корекції агресивності у дітей підліткового віку потребують інноваційного переосмислення та адаптації до особливостей сьогочасних дітей та врахування здобутків науково-технічної революції в сфері саме ігрових технологій. Під час організації профілактичної та корекційної діяльності з агресивними підлітками було встановлено два головних недоліки: переважання інформаційно-ілюстративного, схоластичного і репродуктивного методів роботи без емоційної складової, яка впливала б не тільки на інтелект підлітків, але й на почуття, та їхню волю; обмеженість методичних прийомів, які мають позитивний вплив на активізацію пізнавальної діяльності підлітків з підвищеним рівнем агресії.

Персональний комп'ютер дозволив дітям та дорослим серйозно захопитися комп'ютерними іграми. Встановлено, що психолого-педагогічними питаннями використання ігор займались вчені протягом всієї другої половини ХХ ст., а комп'ютерними ігровими технологіями лише починаючи з 90-х р. ХХІ ст., але проблемі комп'ютерної гри як одному із засобів організації профілактичної та колекційної діяльності ще не було приділено належної уваги.

Отже, одним із найбільш ефективних інструментів вирішення проблеми подолання агресивної поведінки підлітків вважаємо використання комп'ютерних інтерактивних технологій. Ми переконані у тому, що з появою ж комп'ютерних

технологій з'явився потужний інструмент, який зможе якісно змінити профілактичну та корекційну діяльність. Констатуємо, що педагогічна теорія «доросла» для новітнього інтерактивного технічного підходу, визначила необхідний прогресивний раціоналізм та ефективність, однак до її реалізації в реальних умовах, коли за її допомогою можна сформуванати «ідеальний» тип особистості ще досить далеко.

У методичному контексті при створенні відповідних програм, необхідно виділити наступні необхідні складові, якими необхідно керуватися у даному виді роботи: індивідуальне спілкування «педагог-учень», учитель може бути віртуальним; наявність спеціальних програмних продуктів для реалізації процесу попередження та корекції агресії, що враховують специфіку, індивідуальні особливості учнів з підвищеним рівнем агресії, а також специфіку розвитку тієї чи іншої риси характеру.

Як відомо, технології віртуальної реальності (симулятори, комп'ютерні ігри), активно використовуються для напрацювання практичних навичок. Саме комп'ютерні інтерактивні дидактичні матеріали дозволяють оволодіти знаннями та навичками, а на основі виконання соціально сприйнятливих сценаріїв ознайомитись та продемонструвати модель соціально-відповідальної поведінки. Також педагог на основі використання комп'ютерних ігрових технологій може не тільки ілюструвати навчальний матеріал, але і приводити приклади, що імітують прогнозовані ситуації. Вважаємо, що доволі перспективними для саморозвитку підлітків є інтерактивні комп'ютерні технології.

Використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі висвітлювали у своїх публікаціях Н. Кириленко [1], С. Калаур і О. Топоренко [2], Р. Гарріс [3], та Г. Дженкінс [4]. На думку вчених, яку ми також підтримуємо, саме при грі в комп'ютерні ігри, «педагогічні» можливості комп'ютера можуть бути розкриті найбільш повно. Ефективність освітнього процесу у цілому зростає, а також гра виявляється однією з найперспективніших форм організації профілактичної та корекційної діяльності з підлітками, які володіють підвищеним рівнем агресивності.

Наголосимо на тому, що психолого-педагогічна наука звертається до гри, справедливо вбачає у ній вагомі резерви у збільшенні ефективності та результативності спілкування, змагання, зацікавленості тощо. Серед головних переваг ігрової діяльності, яку обирають особи з підвищеним рівнем агресивності підлітково віку у цілому, слід відзначити стимулювання ініціативи та творчого мислення, збільшення мотивації, включення у навчально-пізнавальну діяльність, набуття досвіду співробітництва, створення сприятливого мікроклімату та позитивних передумов для формування позитивних особистісних якостей. У цій площині суть комп'ютерної гри полягає не тільки у здатності слугувати цілям навчання і виховання, а також у тому, що вона переводить прогнозовані цілі в реальні результати. Потенціал комп'ютерної гри полягає у відтворенні та засвоєнні соціального досвіду, а також у накопиченні, актуалізації й трансформації знань в практичні уміння і навички, а також в накопичення досвіду особистості та її позитивний розвиток.

У даний час розроблений досить об'ємний спектр ігрових комп'ютерних симуляторів, які можна використовувати для вдосконалення як особистісних якостей, так і для вироблення практичних навичок. Враховуючи привабливість ігор, та беручи до уваги їх потенціал для саморозвитку, а також можливості щодо профілактики та корекції агресії у підлітків були виділені психолого-педагогічні характеристики, які можна вважати сприятливими мотиваторами:

а) азарт очікування непередбачених ігрових ситуацій і послідовність вирішення в ході гри;

б) задоволення від демонстрації своїх можливостей як гравця;

в) задоволення від успіху (як проміжного, так і або остаточного);

г) необхідність прийняти рішення в складних невизначених умовах та конкретних ігрових ситуаціях;

д) наявність ситуації втрати безпеки при виборі несприятливої моделі поведінки у комп'ютерній грі.

Демократизація і загальнодоступність комп'ютерних технологій дозволяють педагогам самостійно розробляти електронні дидактичні матеріали по навчанню та підлітків у площині формування у них особистісних якостей та рис характеру. Проте, використовувати готові професійні розробки у стандартизованому вигляді не є завжди зручно і доцільно, оскільки вони не враховують усіх індивідуальних особливостей підлітків із підвищеною агресивністю.

Зазначимо, що педагогу необхідно повною мірою опанувати принципами комп'ютерних інтерактивних технологій, щоб використовувати їх у навчальному процесі, знати принципи розробки і застосування електронних дидактичних матеріалів. Виходячи із специфіки діяльності педагога та необхідності профілактики та корекції агресивності, нами були розроблені основні принципи використання електронних матеріалів у комп'ютерній грі у підлітковому середовищі:

наочність: ілюстрування процесу або явища дозволяє найбільш міцно закріпити отримані теоретичні знання, підвищує ефективність усієї діяльності;

проблемність: підлітки, вирішуючи конкретні завдання у комп'ютерній грі, повинні на практиці застосувати наявні знання, а також самостійно оволодіти новими;

індивідуальна спрямованість: матеріал та сценарій гри підбирається з урахуванням індивідуальних особливостей, при цьому слід диференціювати складність ігрових ситуацій;

доступність: матеріал не повинен бути як занадто складним, так і надмірно спрощеним, в іншому випадку це призводить до зниження мотивації у ході комп'ютерної гри;

структурованість: матеріал не тільки ілюструє і визначає однозначність рішення задачі, але і дозволяє виробляти варіанти оптимальних стратегій поведінки в залежності від початкових умов.

Слід зазначити, що науковці неоднозначно оцінюють роль комп'ютера як в навчальному процесі, так і для становлення особистості у цілому. Говорячи про комп'ютерну гру, ця оцінка буде ще критичніша. Аргументами даних оцінок є

негативний вплив на здоров'я та психіку підлітків, зайву наочність, зниження абстрактного мислення, захопленість у ігровому (віртуальному) процесі. З цими аргументами ми частково теж згодні, а тому констатуємо, що комп'ютерна гра виступає всього лише інструментарієм. Головним залишається педагог, який зобов'язаний грамотно і доцільно використовувати сучасні інформаційні технології, та комп'ютерну гру зокрема.

Загальновідомо, що всі комп'ютерні програми, які застосовуються у рамках незмінної традиційної системи навчання сприяють подолання найголовнішого недоліку освіти, а саме звичного пасивного сприйняття нових матеріалів. Постійним супроводжувачем цього процесу є слабка мотивованість. Саме комп'ютерна гра, на наш погляд, виступає тим «рушієм», який у сучасних умовах здатний до ефективного формування позитивної мотивації та активності індивіда. З огляду на наведені аргументи, у своїй професійній діяльності педагог може розробити невеликі ігрові інтерактивні елементи, що дозволять підліткам вдосконалити особистісну сферу та зменшити прояви агресії; програти соціально-педагогічну ситуацію та миттєво дізнатися результат; набути якість чи знання під час рекреативної діяльності тощо. Існуюче прикладне програмне забезпечення дозволяє самостійно освоювати і створювати інтерактивні дидактичні ігри, орієнтовані на підвищення ефективності профілактичної та колекційної діяльності у сфері зменшення проявів агресивної поведінки.

Висновки. Отже, нами було враховано, що використання комп'ютерної гри виступає інструментом навчального процесу, тоді як головним у ньому, беззаперечно, залишається педагог, який зобов'язаний грамотно і доцільно використовувати сучасні інформаційні технології, комп'ютерну гру. Було взято до уваги те, що комп'ютерні ігри передбачають етапність, а саме: створення комп'ютерної гри як інноваційного інструменту; використання програми у навчально-виховному процесі; реалізація проєкту в освітньому просторі України та за кордоном. На основі аналізу напрацювання науковців, при використанні комп'ютерної гри було виокремлено такі важливі операції як: вивчення наочної галузі; розробка сценарію гри; проєктування алгоритму програми; розробка програми; тестування програми.

Список використаних джерел

1. Кириленко Н. М. Педагогічні умови ефективного застосування комп'ютерних ігор. Наукові записки. Випуск 72. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2007. Частина 1. С. 54–58.
2. Калаур С. М., О.Ю. Топоренко Сучасні інтерактивні підходи до формування соціальної відповідальності майбутніх соціальних педагогів у процесі навчання. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*: Серія «Педагогіка. Соціальна робота». № 37. Ужгород, 2015. С. 70–74.
3. Garris R., Ahlers R., & Driskell J. E. Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 2002, pp 441-467.
4. Jenkins H. Game theory: How should we teach kids newtonian physics? Simple. Play computer games., *Technology Review*. New modern society. URL: <http://www.technologyreview.com/index.asp> (дата звернення 2.10.2020).