

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Педагогічний факультет

Кафедра теорії та методики дошкільної та початкової освіти

**ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНО
ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ СТАРШОГО
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 11-481 групи

Спеціальності 012 Дошкільна освіта

Спеціалізація: дитяча психологія

Освітньо-професійної (наукової)

програми Дошкільна освіта

Сошина Олександра Володимирівна

Керівник к.пед.н., доцентка Кузьміна М.С.

Рецензент вихователька-методистка Бойчук О.А.

Херсон – 2021

ЗМІСТ:**ВСТУП.....3****РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ
КОМП'ЮТЕРНО-ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ
СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО****ВІКУ.....6**

1.1 Поняття про комп'ютерно –дидактичні

ігри.....6

1.2 Педагогічні умови використання комп'ютерно -дидактичних ігор у
роботі з дітьми старшого дошкільного

віку.....12

**РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНО-
ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ СТАРШОГО
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ17**2.1 Стан використання комп'ютерно-дидактичних ігор у закладах дошкільної
освіти172.2.Методичні рекомендації щодо використання комп'ютерно-дидактичних ігор
.....22**ВИСНОВКИ.....25****СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ****ДЖЕРЕЛ.....27**

Вступ

Актуальність теми. Одним з засновників теорії гри був Карл Грос (1861—1946) німецький філософ, психолог, автор відомих праць “Ігри тварин” та “Ігри людей”. На основі уподібнень особливостей ігрової діяльності дітей та інстинктивної діяльності дитинчат тварин доводив, що гра має біологічну природу, і є одним із способів підготовки до майбутньої вагової діяльності, головним змістом життя дитини. Однак він переоцінював інстинктивну природу гри, ототожнював гру дитини і тварини.

Щодо проблем ігрової діяльності, їх розглядав німецький поет Фрідріх Шіллер (1756—1805). Він вважав, що гра є основою будь-якого мистецтва, яке живиться енергією, і яка залишається у людини після задоволення життєво важливих потреб.

Теорію “надлишку енергії” розвинув англійський філософ, педагог Герберт Спенсер (1820—1903), який стверджував, що сили молодого організму, не знаходячи приводу для “справжньої” діяльності, реалізуються в наслідуванні, втілюючись у різноманітних іграх. Для дитини гра – це наслідування як власної діяльності, так і діяльності дорослих, можливістю вивільнити, “вижити” інстинкти руйнування, розбійництва, тому необхідно їй надати змогу вичерпати цю “негативну енергію”.

Американський психолог, а також засновник педології Гренвілл-Стенлі Холл (1846—1924), вважаючи розвиток психіки дитини своєрідним повторенням етапів розвитку людства незалежно від умов її життя і виховання, доводив, що гра дитини за формою і змістом дублює історію від первіснообщинного ладу до сучасного суспільства. Так, наприклад, ігри крихіток з піском є повторенням печерного періоду життя людства, мисливські ігри — втіленням мисливських інстинктів, тому гра не підвладна педагогічним впливам і розвивається за своїми законами.

Гра-це вид діяльності, ціллю якої виступає сам процес діяльності, а не предметний результат; джерелом якої служить наслідування та досвід і

спонукуваний потребою особистості в активності.

Комп'ютерна гра- це звичайна програма (впорядкована послідовність системних команд), мета якої забезпечити гарне дозвілля із застосуванням комп'ютерних технологій.

На думку Е.В. Гуляєвої та Ю.А. Солов'якової, **комп'ютерно-дидактична гра**- це ігрові та навчальні дії, які виражаються в одній операції, точніше, навчальні дії які виражаються через гру, котрі, як правило мають чотириохкомпонентну структуру: інформаційний, орієнтуючий, виконавський і контролюючий компоненти.

Ігри та вправи з використання комп'ютерних технологій необхідно розглядати, як особливий засіб, за допомогою якого відбувається стимулювання творчої активності дітей.

Такі ігри цікаві та доступні для дитини, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, що стимулюють дитину.

Дитина дошкільник, працюючи за комп'ютером, має можливість одразу після виконання завдання бачити на екрані результат своєї роботи. Такі ігри допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх; забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку; у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяють корекції і розвитку психічних процесів; заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей зацікавленість і прагнення досягати поставленої мети. Однак необхідно пам'ятати, що граючись дитина потрапляє в різні уявні ситуації, але емоції її – реальні.

Мета дипломної роботи-охарактеризувати педагогічні умови використання комп'ютерно-дидактичних ігор з дітьми старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження- використання комп'ютерно-дидактичних ігор у роботі з дітьми старшого дошкільного віку;

Об'єкт дослідження- розвиток особистості за допомогою комп'ютерно-дидактичної гри ;

Виходячи з поставленої мети передбачається вирішення таких завдань:

- визначення поняття комп'ютерно-дидактична гра;
- охарактеризувати педагогічні умови використання комп'ютерно -дидактичних ігор у роботі з дітьми старшого дошкільного віку;
- на основі аналізу обґрунтувати та проаналізувати стан використання комп'ютерно-дидактичних ігор у закладах дошкільної освіти;
- охарактеризувати методичні рекомендації щодо використання комп'ютерно-дидактичних ігор у закладах дошкільної освіти;

Апробація. Результати дослідження доповідалися на студентських конференціях, засіданні кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти.

Мета, завдання та методологічні засади обумовленні використанням таких **методів дослідження**, як: описовий, аналіз та синтез, узагальнення та систематизація.

Структура дипломної роботи: Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНО-ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1 Поняття про комп'ютерно –дидактичні ігри.

На протязі усього дошкільного дитинства гра становить важливу умову розвитку психіки й особистості дитини. Поява ігрової діяльності у дитини дошкільного віку зумовлюється соціальною ситуацією його розвитку.

Велику роль виконує дорослий, адже, як дорослий організує цей перший вид діяльності залежить успішність формування особистості дитини. [3,с.56]

Гра-це вид діяльності, ціллю якої виступає сам процес діяльності, а не предметний результат; джерелом якої слугує наслідування та досвід і спонукуваний потребою особистості в активності. [3,с.374]

У процесі гри у дитини з'являється потреба активно впливати на речі, предмети, що її оточують. Вона розвиває та формує інтелектуальні, емоційні, вольові якості особистості.

За своїм походженням і змістом гра є соціальним явищем, зумовленим розвитком суспільства і його культури. Це особливі форми життя дитини у суспільстві, діяльність, у якій дитина в ігрових умовах виконує ролі дорослих, відтворює їхнє життя, працю, стосунки; форма пізнання світу, провідна діяльність, в якій дитина задовольняє свої пізнавальні, соціальні, моральні, естетичні потреби. У грі дитина долає суперечність між прагненням до більшої самостійності, активної участі у житті дорослих із реальними можливостями щодо цього. [15]

Гра дошкільнят має рольовий характер, її передумови формуються у предметній діяльності дитини раннього віку, якій притаманні:

- відокремлення дій від предмета, узагальнення їх;
- використання дитиною неоформлених предметів як замінників інших;

- відокремлення своїх дій від дій дорослого і виникнення особистих дій дитини;
- порівняння та утотоження своїх дій з діями дорослого;
- відтворення дитиною у своїх діях дій дорослих, які відображають у певній послідовності моменти їхнього життя.

Найважливішою передумовою ігрової діяльності дитини є утотоження дитиною своїх дій та порівняння з діями дорослого, особистість і дії якого вперше стають для неї зразком не лише об'єктивно, а й суб'єктивно. Якщо у ранньому дитинстві центральним моментом гри були предмет і способи дії з ним, то в дошкільному віці у ній домінують людина, її стан, дії, стосунки з іншими людьми. [15]

Гра є засобом відображення навколишньої дійсності, способом освоєння діяльності, взаємин дорослих у доступній для дитини формі. Дошкільник відтворює точку зору різних людей, вступає з дітьми у різні стосунки, які відображають реальну взаємодію дорослих. Зміст ігрових дій зумовлюється практичними завданнями, які розв'язують дорослі для досягнення певної мети. Тому замість іграшок та інших предметів вони використовують об'єкти, якими послуговуються у своїх практичних діях дорослі.

Гра завжди розгортається за певними правилами. Для її виникнення не обов'язково перейменування предметів, воно з'являється у процесі ігрової діяльності.

Ігри дошкільників поділяють на види з урахуванням різних ознак.

Так, наприклад Г.А. Урунтаєва запропонувала такі види ігрової діяльності для дошкільнят:

-Творчі або сюжетно-рольові-це ігри, у яких дитина сама визначає сюжет та зміст гри, які зумовлюють розгортання гри за певним задумом самих дітей.

а) власне сюжетно-рольові ;

б)будівельні;

в)ігри драматизації;

-Ігри за правилами-ігри, за ініціативою дорослих, які мають розроблені правила та передбачають попереднє ознайомлення дітей з цими правилами.

а) дидактичні;

б) рухливі ігри; [20, с. 77]

Дидактична гра - система впливів, спрямована на формування у дитини потреби у знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. [15]

Будь-яка дидактична гра має навчальну мету, тому основним її компонентом є дидактичне завдання, приховане від дитини в ігровому завданні. Дошкільник не просто грається, а бере участь у процесі навчання.

Своєрідність дидактичної гри полягає в раціональному поєднанні дидактичних та ігрових завдань. Переважання навчального завдання перетворює гру на вправу, а переважання ігрового - нейтралізує навчальне значення такої ігрової діяльності.

Навчання у формі дидактичної гри засноване на прагненні дитини входити в уявну ситуацію, діяти за її законами, тобто воно відповідає віковим особливостям дошкільника. Старші дошкільники починають усвідомлювати пізнавальне завдання ігор, надаючи їм певного змісту.

Неодмінною умовою розв'язання дидактичного завдання є дотримання правил. Дидактична гра відбувається за умови, що правила є і внутрішнім результатом дитячої діяльності, а не лише зовнішньою вимогою дорослого. На відміну від сюжетно-рольової гри, у якій правила можуть не бути усвідомленими, у дидактичній вони завжди усвідомлені. [15]

Дотримання правил у дидактичній грі забезпечує колективна організація діяльності, за якої гравці узгоджують свої дії і контролюють виконання правил однолітками; передавання старшими дітьми свого ігрового досвіду молодшим. [15]

Правила спрямовують гру, об'єднують дидактичне та ігрове завдання, визначають послідовність ігрових дій, підвищують цікавість гри, дають змогу вихователю непрямо керувати нею, регулюючи взаємини дітей, формують міжособистісні стосунки. Без них дидактична гра розвивалася б стихійно, а дидактичне завдання неможливо було б вирішити. Діти підпорядковуються

правилам, які складаються з одного-двох загальних для всіх елементів. Старші дошкільники виконують узагальненіші і складніші правила, самостійно придумують нові. Завдяки цьому в ігрових діях реалізовується ігрове і дидактичне завдання.

Засобом розв'язання дидактичного завдання є дидактичний матеріал.

Результатом дидактичної гри є розв'язання ігрового та дидактичного завдання.

Розв'язання обох завдань в показником ефективності гри. Молодші дошкільники усвідомлюють ігровий результат, старші - починають згадувати результат, пов'язаний з розв'язанням дидактичного завдання: навчився, здогадався, розв'язав. Додаткові компоненти дидактичної гри (сюжет і роль) не обов'язкові і можуть бути відсутніми.

Дидактична гра є одночасно видом ігрової діяльності і формою організації взаємодії дорослого з дитиною, що зумовлює її своєрідність.[15]

Дидактичні ігри відіграють важливу роль у психічному розвитку дітей, а саме дидактичні іграшки. Маніпулювання та дії з ними передбачають усвідомлення дитиною певного правила, закономірності.

Наприклад, пірамідки, мотрійки можна скласти на основі порівняння розміру частин. Якщо правильно скласти кубики з картинками, то побачиш знайомий казковий образ. Спочатку дорослий відкриває для малюка спосіб дії з дидактичними іграшками, згодом діти із захопленням самостійно складають та розбирають такі іграшки, тренуючи вміння порівнювати та співвідносити частини й деталі за ознаками кольору, величини, форми тощо. Такі іграшки мають особливо значний вплив на розвиток наочно-дійового мислення в ранньому дитинстві.[3,с.81]

Продуктом творчої діяльності дошкільника виступають іграшки-саморобки.

Діти створюють їх під керівництвом дорослого за певною послідовністю в обробці початкового матеріалу. Ним можуть бути кольоровий папір та картон, шматочки тканини, пластмасові та дерев'яні заготовки, пластилін, природний матеріал тощо. Дії з різними матеріалами при створенні іграшок-саморобок збагачують знання дитини про властивості предметів, формують уявлення про

необхідність їх врахування у своїх діях. Виготовлену своїми руками іграшку малюк охоче включає у свої ігри а також переносить творче ставлення на інші іграшки, прагнучи за власним задумом внести певні зміни у їх зовнішність.[3,с.81]

Якщо ж у дитини відсутній інтерес до іграшки та знижене прагнення погратися нею ,це може бути одним із показників відставання у розвитку.

Дослідження показують, що наявність іграшок не забезпечує оптимального розвитку дитини. Вона повинна зберігати тривалий інтерес до них та діяти з ними, а для цього дорослий уводить дитину до світу іграшок, показує їх можливості, допомагає дитині в ігровий осмислити іграшки, включити їх у свою гру. [3,с.82]

Крім згаданих різновидів гри дошкільників, у дитячій психології досліджуються також:

-ігри на теми літературних творів (Л. П. Бочкарьова, І. Д. Власова, В. А. Гелло, З. В. Лиштван, Т. А. Маркова,);

-ігри з тваринами (Е. Янакієва, Болгарія); ігри у процесі малювання (Т. С. Казакова, Т. С. Комарова, Н. П. Сакуліна, Є. А. Фльоріна); комп'ютерні ігри (В. В. Безменова, Є . В. Зворигіна, Л. А. Яворончук); театралізовані ігри (Р. К. Сєрьожнікова).[3,с.70]

Одним з видів дидактичних ігор є комп'ютерні ігри.

Комп'ютерна гра- це звичайна програма (впорядкована послідовність системних команд), мета якої забезпечити гарне дозвілля із застосуванням комп'ютерних технологій.

На думку Е.В. Гуляєвої та Ю.А. Солов'євої,**комп'ютерно-дидактична гра-**це ігрові та навчальні дії, які виражаються в одній операції,точніше,навчальні дії які виражаються через гру,котрі,як правило мають чотирьохкомпонентну структуру: інформаційний, орієнтуючий , виконавський і контролюючий компоненти .[26, с.7]

Комп'ютерні ігри це не просто ще один вид діяльності, це діяльність конструювання світів. Конструювання світів є процесом творення образу

світу в людській психіці. Всесвіт, планети, континенти, епохи, люди, різні істоти й техніка створюються, розвиваються та руйнуються. Щоб свідомість змогла охопити все це, всесвіт повинен бути згорнутий у "сконструйований світ".

Як сконструйований світ, будь-яка популярна комп'ютерна гра має власну фізику та властивості простору, штучну історію і перебіг часу, оригінальну філософію, етику і мораль. Гра дає гравцеві можливість активно діяти в сконструйованому світі. Це "... схоже на карнавал, але тільки ступінь волі "зміни масок" у комп'ютерних іграх незмірно вищий" [25, с. 88]

Комп'ютерні ігри умовно можна поділити на такі види:

- спрямовані на формування загальних розумових здібностей, пам'яті, мислення, уваги, тобто розвивальні ігри;
- ігри ,які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню або ще як можна сказати навчальні комп'ютерні ігри;
- ігри-квести (де дитина повинна самостійно знайти ключ для розв'язання завдання);
- ігри-забави (які дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);
- комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень) [18,с.71]

З досвіду вихователів дошкільних навчальних закладів, можна зробити висновок, що іноваційні технології викликають великий інтерес у дітей дошкільників, вони спонукають малюків ставати активними суб'єктами навчального процесу.

1.2 Педагогічні умови використання комп'ютерно -дидактичних ігор у роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

Старший дошкільний вік-це період розвитку дитини від 5 до 7 років.

Цей період характеризується новою соціальною ситуацією розвитку, дитина встановлює відносини співробітництва з дорослим, спробами впливати на нього, активним освоєнням соціального простору.

Спілкування дитини з дорослим стає все більш різноманітним, поступово воно набуває рис особистісного - дорослий виступає для дитини джерелом соціальних знань, еталоном поведінки в різних ситуаціях. Змінюються питання дітей - вони стають більш відірваними від конкретної ситуації: дитина прагне розпитувати дорослого про його роботу, сім'ю, дітей, намагається висловлювати власні ідеї і судження. У цей період дитина в спілкуванні з дорослим має особливу потребу в повазі, діти стають підвищено образливі, якщо до них не дослухаються. Потреба дитини в спілкуванні з дорослим посилюється прагненням до співпереживання і взаєморозуміння, прагненням до спільності у поглядах. У поведінці це може проявлятися у феномені великої кількості скарг: дитина скаржиться, вказуючи на однолітка - порушника вимог дорослого, він не хоче його покарання, він чекає від дорослого оцінки поведінки, щоб переконатися в тому, що правило є і воно діє.

Продовжує удосконалюватися **сюжетно-рольова гра - провідна діяльність** дитини дошкільного віку. Діти в грі починають створювати моделі різноманітних відносин між людьми, плановість, узгодженість гри поєднується з імпровізацією, спостерігається тривала перспектива гри - діти можуть повертатися до незакінченої гри. Поступово можна бачити, як рольова гра починає з'єднуватися з дотриманням правил. Сюжети ігор спільно будуються і творчо розвиваються, велике місце починають займати ігри робилися із суспільно значущими сюжетами, що відображають соціальні відносини і ієрархію людей, і епізодами з казок, мультфільмів. Діти сміливіше і різноманітніше в іграх комбінують знання, почерпнуті з навколишньої

дійсності: фільмів, мультфільмів, книжок, оповідань дорослих. Грають від декількох годин до декількох днів.

Рольова взаємодія змістовно, різноманітні засоби, що використовуються дітьми в грі, в реалізації ролі велике місце починає грати розвиненість мови. В ігрових діях використовуються предмети-заступники, природні матеріали, саморобні іграшки. Дитина може грати від семи до десяти ролей в одній грі, здатний поєднувати ролі.

Активний розвиток дитини відбувається і в інших видах продуктивної діяльності - це образотворча діяльність, конструювання, праця - в п'ять-сім років діти здатні до загального колективного праці, можуть погоджувати і планувати свої дії.

У діяльності розвивається особистість дитини, вдосконалюються пізнавальні процеси і формуються новоутворення віку.

Дошкільний вік - сензитивний період для розвитку багатьох людських здібностей, засвоєння знань і умінь. Тому дошкільне навчання та виховання є традиційним і розвиненим напрямком у педагогіці. Однак навчання в дошкільному віці має свою яскраво виражену специфіку: дитина вже може навчатися за програмою дорослого (вчителя), однак лише в міру того, наскільки програма вчителя стає його власною програмою, тобто наскільки він приймає її. Тому форми і методи навчання в дошкільному віці пов'язані з грою і предметною діяльністю. Малювання, ліплення, аплікація, конструювання та інші види діяльності дошкільника, що пред'являють особливі вимоги до різних психічних функцій, надають широкі можливості для організації і проведення розвиваючої роботи з дітьми. Важливо і те, що всі їх відрізняє здатність до взаємної компенсації з точки зору розвиваючого ефекту, що дозволяє враховувати інтереси і схильності самої дитини.[7]

Як засвідчують фахівці з дошкільної педагогіки (К. Моторін, С. Первін, М. Холодна, С. Шапкин та ін.) про можливість оволодіння комп'ютером дітьми дошкільному віці. На цьому етапі комп'ютер виступає особливим інтелектуальним засобом для вирішення завдань різноманітних видів

діяльності.

Освоєння комп'ютерних засобів навчання формує в дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати способи діяльності, спрямовані на розв'язання завдання, а також особистісні якості, здатність працювати в індивідуальному темпі. Дитина, яка оволоділа елементарною комп'ютерною технологією, краще за інших здатна розмірковувати, розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною [17]. Дослідження зарубіжних і вітчизняних вчених (Н. Бабкіна, І. Васильєва, Ю. Горвиць, Б. Хантер та ін.) свідчать, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, розвиває дитину всебічно [4].

Комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі традиційні форми ігор і занять в педагогічному процесі ДНЗ. Дітей залучають до набуття початкових навичок роботи з комп'ютерними технологіями та оперуванням знаковими формами мислення, якщо вони органічно включені у гру.

Особливістю комп'ютерних ігор є те, що в якості одного із гравців виступає комп'ютерна програма.

Мета навчальної гри має подвійний зміст:

- ігровий – одержання дитиною винагороди;
- навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами.

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей.

Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, що стимулюють дитину.

Дошкільник, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи. Комп'ютерні ігри допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку; у

дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів; заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети. Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні.

Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання.

Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;
- «етапність», закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;
- в одних іграх можна за допомогою «меню» довільно дозувати рівень складності завдання.

В інших «адаптивних» іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Могуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки.

Дитина входить у сюжет ігор, засвоює правила, відповідно діє і прагне досягнення результатів. Крім того, практично у всіх іграх є свої герої, яким потрібно допомогти виконати завдання. Таким чином, комп'ютер допомагає розвивати не тільки інтелектуальні здібності дитини, але й виховувати вольові якості, такі як самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, спонукає

дитину до співпереживання, допомоги героям ігор тощо, збагачуючи тим самим його ставлення до довкілля.

Діти в процесі комп'ютерних ігор здебільшого оперують символами і знаками, отож особливе значення має психологічна та фізична готовність дітей.

Передувати комп'ютерним іграм мають ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками.

Поетапне формування різних видів традиційних ігор створює базу для залучення дітей до комп'ютерних ігор. Отож, іграм на комп'ютері з будь-яким змістом передують діяльність дітей з опорою на реальний предмет чи реальні дії [1].

С. Новосьолова зазначає, що комп'ютерні ігри в дошкільному дитинстві мають особливу спрямованість. Вони не лише стимулюють індивідуальну діяльність дитини, її творчий потенціал, а є тим важливим засобом, що об'єднує дітей в цікавих колективних іграх, коли за одним комп'ютером грає двоє-трьох вихованців [23].

Використання комп'ютера дошкільниками не ціль, а засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери в дошкільному віці. Комп'ютери в дошкільному навчальному закладі використовуються, насамперед, як засіб гри, як нова складна і керована самою дитиною іграшка за допомогою якої вона вирішує різноманітні ігрові завдання [19].

У порівнянні із традиційними формами навчання дошкільників комп'ютер має низку переваг:

- показ інформації на екрані комп'ютера в ігровій формі викликає в дітей величезний інтерес до діяльності з ним;
- комп'ютер несе в собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам, які ще не вміють читати й писати. Рух, звук, мультиплікація надовго привертають увагу дитини;
- рішення проблемних завдань за допомогою комп'ютера, заохочення дитини при їхньому правильному рішенні є стимулом пізнавальної активності дітей;

- комп'ютер надає можливість індивідуалізації навчання.[4]

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНО-ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У РОБОТІ З ДІТЬМИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1 Стан використання комп'ютерно-дидактичних ігор у закладах дошкільної освіти.

Інформатизація дошкільної освіти - процес неминучий та об'єктивний.

Впровадження інноваційних технологій покликаний, перш за все для покращення якості дошкільної освіти та підвищення мотивації дітей до отримання нових знань, а також аби прискорити процес засвоєння знань.

Застосування у житті суспільства і в практиці освіти постійно оновлюючих інформаційних технологій змушує змінювати ставлення усталеним формам і методам роботи в дошкільних навчальних закладах керівників, вихователів та вузьких спеціалістів.

За програмою " Дитина " у розділі Варіативна складова Базового компоненту дошкільної освіти відведена галузь навчання комп'ютерної грамоти та поставленого такі освітні завдання, як:

- Формування уявлень про комп'ютер;
- формування елементарних навичок роботи з комп'ютером;
- Виховання основ інформаційної культури.

Зміст педагогічної роботи поділяється на 3 квартали.

1 квартал

Сформувати уявлення про комп'ютер як сучасний технічний засіб роботи і навчання, сфери його застосування (освіту, медицину, виробництво тощо).

Ознайомити із зовнішнім виглядом персонального комп'ютера, його основними частинами (системним блоком, монітором, мишкою), їх зовнішнім виглядом та функціональним призначенням. Дати елементарні уявлення про програмні можливості комп'ютера.

Ознайомити з назвами програм, в яких працює дошкільник (Word, Paint, Windows Media тощо), вчити знаходити ці програми на робочому столі. Ознайомити з правилами поведінки у комп'ютерно-ігровому комплексі та правилами роботи за комп'ютером. Навчити виконувати гімнастику для очей. Сприяти усвідомленню негативних наслідків неправильного застосування комп'ютерних технологій.

Дати уявлення про робочий стіл, познайомити з його основними елементами. Сформувати елементарні навички роботи за комп'ютером. Ознайомити із зовнішнім виглядом миші, функціональними можливостями її частин. Вчити керувати мишкою: правильно тримати руку на миші, накриваючи її усією долонею, плавно і легко переміщувати курсор, встановлювати його у потрібне місце, обирати об'єкти за допомогою одинарного клацання лівою кнопкою миші, виконувати подвійне клацання лівою кнопкою миші, переміщувати об'єкти на моніторі, утримуючи їх за допомогою лівої кнопки миші.

Виховувати морально відповідальне ставлення до комп'ютерних технологій.[22с.267]

2квартал

Формувати елементарні навички роботи у графічному редакторі Paint: вчити знаходити і відкривати програму, розпізнавати основні інструменти (олівець, пензель, гумку), обирати необхідний інструмент для виконання вправи (малювання, розмальовування тощо), створювати прості малюнки.

Ознайомити із зовнішнім виглядом клавіатури — цифровими, алфавітними, клавішами курсора, командними клавішами (Backspace — видалення зайвого ліворуч від курсора (гумка), Delete — видалення зайвого праворуч від курсора (гумка), Enter — команда початку роботи, Пробіл використовується, щоб робити відступи між словами, Esc — вихід з комп'ютерної програми). Сформувати уміння використання цих клавіш під час роботи з клавіатурою. Вчити знаходити та відкривати

потрібну програму, а також закривати її за допомогою миші та спеціальної кнопки у правому верхньому куті вікна.[22,с.268]

3 квартал

Формувати елементарні навички роботи у програмі Word:

знаходити і друкувати цифри, знайомі літери, прості слова із знайомих літер, короткі речення з 2–3 слів; видаляти зайві знаки за допомогою клавіш Backspace, Delete; змінювати розмір, колір шрифту.

Дати уявлення про мережу Інтернет, користь і небезпеку, яку вона може нести; ознайомити з правилами безпечної поведінки в Інтернеті.

Сформувати уявлення про електронну пошту, її ефективність у сучасному суспільстві. Формувати елементарні навички складання електронного листа (колективне складання листа, друкує дорослий); сприяти розвитку умінь спілкування за допомогою сучасних комп'ютерних засобів зв'язку (спільно з дорослим).

Дати уявлення про електронні носії інформації (диск, флешку).

Сприяти розвитку передумов теоретичного мислення під час роботи з комп'ютерними програмами. Активізувати словник дитини термінами «клавіатура», «миша», «монітор», «системний блок», «програма», «диск» тощо.[22,с.269]

Як вже зазначалося в першому розділі, комп'ютерно-дидактична гра – це один з видів ігор з правилами, які мають певну дидактичну та ігрову задачу, в якій використані засоби інформаційно-комунікативних технологій. Комп'ютер представлений в якості сучасного засобу діяльності дошкільника і в окремих комплексних освітніх програмах дошкільної освіти.

Дитина вирішує завдання, опосередковано перетворюючи зображення на екрані за допомогою комп'ютерних засобів - клавіатури, мишки, джойстика, електронного пера або планшета.[26,с.7]

Заняття в дошкільних навчальних закладах мають свою специфіку, їм необхідно бути емоційними, яскравими, з використанням ілюстрацій, а також с

застосуванням звукових та відеофрагментів. Все це може забезпечити комп'ютерна техніка зі своїми мультимедійними можливостями.

Застосування інформаційно-комунікативних технологій в дошкільних закладах дозволяє подолати інтелектуальну пасивність дитини.[28]

Іноді досить складно підібрати необхідний матеріал для пояснення теми на допомогу цьому тоді приходять мультимедійні презентації які можна створити за допомогою програми Power Point.

За допомогою презентацій з дітьми можна розучувати гімнастики для очей а також комплекси вправ для зниження зорового напруження.

Такі презентації дозволяють піднести дитині дошкільнику навчальний та розвиваючий матеріал, як систему яскравих опорних образів, наповнені вичерпаною структурованою інформацією в алгоритмічному порядку.

В цьому випадку задіюються різноманітні канали сприйняття, за допомогою яких у пам'ять дитини закладається інформація в асоціативному вигляді.[29]

Також окрім використання комп'ютера можна використовувати інтерактивну дошку, яка дозволяє моделювати різні ситуації та середовища. Ігрові компоненти, які входять до мультимедійних платформ, активізують пізнавальну активність дошкільників а також посилюють продуктивність засвоєння навчального матеріалу.

Однією з переваг використання інтерактивної дошки у дитячих садках є можливість виконувати віртуальні подорожі, та проведення інтерактивних занять.

Використовування дидактичних комп'ютерних ігор , як в спільній так і в індивідуальній діяльності є одним з продуктивних засобів мотивації та індивідуалізації навчального процесу, розвиток творчих здібностей, та створення сприятливого емоційного фону.[29]

Так, наприклад такі ігри як "Склади будиночок", Пазл "Дружелюбне лисенятко", Гра "Прикрась ялиночку" та багато інших ,сприяють розвитку у дітей інтересу, допитливості а також пізнавальної мотивації; формування пізнавальних дій, становлення свідомості дитини; розвиток уяви та творчої

активності.

Ігри «Види транспорту», «Пора року», «Рослини», «Птахи»,сприяють формуванню у дошкільника перших уявлень про себе, інших людей, об'єктах оточуючого світу.

Розвитку первісного бачення про ознаки та взаєминах об'єктів навколишнього світу(форма,колір,розмір,матеріал,ритм,темп,кількість,число та інші) сприяють такі ігри ,як «Музичні інструменти», « Геометричні фігури», «Ближче-далі», «Відтінки», «Збери вантажівку»та багато інших.

Формувати уявлення про малу батьківщину та Вітчизну,про соціокультурні цінності нашого народу,про вітчизняні свята та традиції ,можна за допомогою таких ігор, як « Моє місто», «Моя сім'я», «Чий будиночок», «Подорожі».

Для формування первинних уявлень про планету,як загальному місці де ми живемо, про особливості природи, різновидів країн та народів можна запропонувати дитині такі ігри, як «Чиї сліди?», «12 місяців», «Заповни картинку».

2.2 Методичні рекомендації щодо використання комп'ютерно-дидактичних ігор.

Комп'ютерно-дидактичні ігри для дітей дошкільнят, можна створювати самостійно за допомогою таких сервісів, як

Plickers, Learningapps, Quizizz, Сходинки до інформатики а також за допомогою програми Microsoft PowerPoint.

Наприклад, сервіс Learningapps він цілком безкоштовний, комфортний у використанні, з зручним інтерфейсом. В ньому можна не лише створювати свої ігри а й знайти вже готові.

Пошук ігор спрощений, адже заходячи на сайт можна одразу перейти до розділу «Всі вправи» і вже далі або обрати приклади, які вам пропонують або за допомогою категорій шукати потрібні вправи. Також знайти гру можна за допомогою пошуку, навіть без реєстрації на цьому сайті.

Створюючи гру можна одразу обрати тип завдання : знайти пару, класифікація, хронологічна лінійка, звичайний порядок, написання тексту, сортування зображень, вікторина з вибором правильної відповіді, заповнення пропусків, кросворди, пазл та інші. А ще обрати вікову категорію від найменших і до професійної освіти .

Після обраного типу завдання можна ознайомитися з прикладами на основі схожих вправ, щоб краще зрозуміти специфіку створення конкретної вправи.

Наприклад, для дітей старшого дошкільного віку можна запропонувати на занятті з математики пограти у гру «Знайди пару»(рисунок 1)



Рисунок 1

У цій грі дитині потрібно порахувати кількість зображених предметів на малюнках та співвіднести їх з цифрою. Якщо відповідь правильна то зображення та цифри виділяються зеленим кольором та зникають, а якщо відповідь не вірна то картинки поєднуються і виділяються червоним кольором, для того щоб дитина зрозуміла, що відповіла не правильно та спробувала ще раз. (рисунок 2)



Рисунок 2

Якщо дитина виконала завдання правильно то в кінці з'являється вікно з надписом «Чудово!» (можна відредагувати надпис). (рисунок 3)



рисунок 3

Але, на заняттях з комп'ютерної грамоти, слід пам'ятати санітарно-гігієнічні вимоги та основні вимоги саме до організації занять, адже при застосуванні комп'ютера створюється специфічний мікроклімат навколишнього середовища, який характеризується фізичними факторами, як шум, вібрація, електромагнітне поле та інше.

Завдання вихователя, який проводить заняття з використанням технічних

засобів-зняти або звести до мінімуму їх негативний вплив на дітей.(рисунок 4)

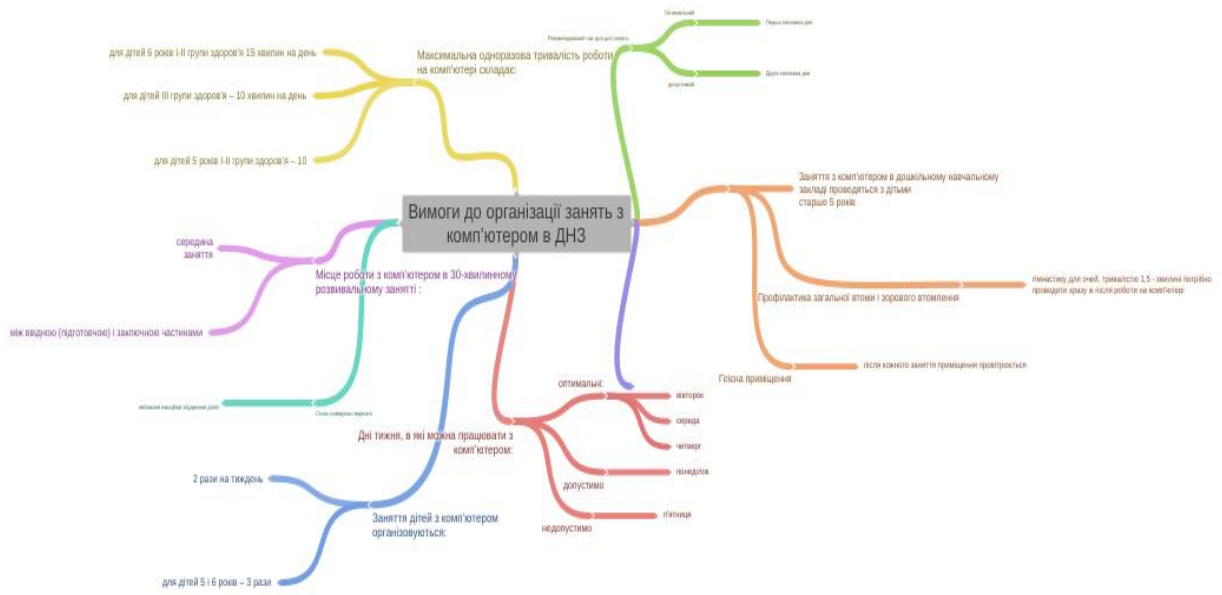


Рисунок 4

ВИСНОВКИ

Виходячи з поставленої мети та завдань можна зробити такі висновки:

Визначили поняття саме, що таке комп'ютерно-дидактична гра- це ігрові та навчальні дії, які виражаються в одній операції, точніше, навчальні дії які виражаються через гру, котрі, як правило мають чотирьохкомпонентну структуру: інформаційний, орієнтуючий, виконавський і контролюючий компоненти. [26, с.7]

Було охарактеризовано педагогічні умови використання комп'ютерно-дидактичних ігор у закладах дошкільної освіти.

Використання комп'ютера дошкільниками не ціль, а засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери в дошкільному віці. Комп'ютери в дошкільному навчальному закладі використовуються, насамперед, як засіб гри, як нова складна і керована самою дитиною іграшка за допомогою якої вона вирішує різноманітні ігрові завдання [19].

У порівнянні із традиційними формами навчання дошкільників комп'ютер має низку переваг:

- показ інформації на екрані комп'ютера в ігровій формі викликає в дітей величезний інтерес до діяльності з ним;
- комп'ютер несе в собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам, які ще не вміють читати й писати. Рух, звук, мультиплікація надовго привертають увагу дитини;
- рішення проблемних завдань за допомогою комп'ютера, заохочення дитини при їхньому правильному рішенні є стимулом пізнавальної активності дітей;
- комп'ютер надає можливість індивідуалізації навчання. [4]

Інформатизація дошкільної освіти - процес неминучий та об'єктивний.

Впровадження інноваційних технологій покликаний, перш за все для покращення якості дошкільної освіти та підвищення мотивації дітей до

отримання нових знань, а також аби прискорити процес засвоєння знань.

Застосування у житті суспільства і в практиці освіти постійно оновлюючих інформаційних технологій змушує змінювати ставлення усталеним формам і методам роботи в дошкільних навчальних закладах керівників, вихователів та вузьких спеціалістів.

За програмою " Дитина " у розділі Варіативна складова Базового компоненту дошкільної освіти відведена галузь навчання комп'ютерної грамоти та поставленого такі освітні завдання, як:

- Формування уявлень про комп'ютер;
- формування елементарних навичок роботи з комп'ютером;
- Виховання основ інформаційної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

- 1.Новик І.М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу / зб. наук. праць «Вісник психології і соціальної педагогіки». – Вип. 4. - Київського університету імені Бориса Грінченка. – 2010. – С. 34-36.
- 2.Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка:Навч.посібник-К:Академвидав,2006.- 456с.
- 3.Дуткевич Т.В. Дошкільна психологія:Навч.посібник-К:Центр учбової літератури,2007.-392с.
- 4.Стаття КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ В ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ ДНЗ.Семчук С.
- 5.Артемова Л. В. Вчись граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх дошкільників. – К.: Томіріс, 1995. – 112 с.
- 6.Баглаєва Н. Розвиток логіко-математичного мислення у дошкільників // Шлях освіти. – 1999. – № 3. – С. 34-36.
- 7.онлайн підручник
- 8.Баглаєва Н. Барташніков О.О., Барташнікова І.А. Інтелектуальна ігротека. Тренування інтелектуальних і творчих здібностей дітей 6 років. Рівень І. Альбом. – Львів: Оксарт, 1996.
- 9.Мухина В. С. Игрушка как средство психологического развития ребенка // Вопросы психологии. – 1988. – № 2. – С. 123–128.
- 10.Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте.Ч.1. Материалы межд. Научно-практ.конф.-М.:Прометей,1955-96с.
- 11.Усова А. П. Роль игры в воспитании детей / Под ред А.В.Запорожца. – М.: Просвещение, 1976. – 96 с.

12. Барташніков О.О. Розвиток наочно-образного та логічного мислення у дітей 5-7 років. – Тернопіль: Богдан, 1998. -80с. Барташнікова І.А., Барташніков О.О. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5-7 років. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 88 с.
13. Дошкольная педагогика. — М., 2002. Менджерицкая Д. В.
14. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1991 Воспитание детей в игре / Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. — М., 1983. Гаспарова Е. М. Режиссерские игры // Игра дошкольника. — М., 1989. Гергуль Л., Шовко В. Використання логічних ігор та вправ для розвитку пізнавальної активності старших дошкільників // Дошкільне виховання. – 1992. -№ 2-3. – С. 15-16.
15. Дитяча психологія - Павелків Р.В.
16. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1991. – 93 с.
17. Гурова С. Вчимо логічно мислити // Дошкільне виховання. – 1995.№11. -С. 31. Дошкільна педагогіка / За ред. В.І.Ядешко, Ф.А.Сохіна. – К.: Вища школа, 1981. – 365 с. Дошкільна педагогічна психологія / За ред. Д. Ф. Ніколенка. — К., 1987.
18. науково-методичний журнал «педагогічні обрії»1-2(103-104) 2019р.115 с.
19. Осипова Т. Г «Компьютерные программы для детей дошкольного возраста» / Т. Г. Осипова // Детский сад от А до Я: науч.-метод. журнал для педагогов и родителей. – 2003. – №1. – С. 149-161.
20. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология.-М.:Изд.Центр «Академия»,1977.- 336 с.
21. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. — М., 1991. Голуб Н. Умова задачі – схема // Дошкільне виховання. 1995. -№4.-С.8- Дубінка М. Сухомлинський В. Про розвиток інтересу дітей до знань // Початкова школа. – 1998. – № 2. – С.38.
22. ПРОГРАМА ДИТИНА

23. Новоселова С. Л. Психолого-педагогические аспекты обоснования использования компьютерно-игрового комплекса в системе дошкольного воспитания / С. Л. Новоселова // Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. – Сер. 9. «Экономика и системы управления». – Вып. 2 (229). – М.: ЦНИИ «Электроника», 1989. – С.8
24. Тютюнников А.М. Що загадка – то відгадка // Початкова школа. – 1993. -№ 5,6. – С.36-37. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку. — К., 1985.
25. Веккер Л. М. Психика и реальность: Единая теория психических процессов. Учебное пособие для студентов ВУЗов. - М.: Смысл, 2000. - 412 с.
26. Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1 (часть
27. Гуляева, Е.В., Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е. В. Гуляева, Ю. А. Соловьева // Психологическая наука и образование. – 2012. – №2. – С. 5 – 12.
28. Новоселова, С.Л. «Компьютерный мир дошкольника»
29. Михайлова, З.А. Развитие познавательных-исследовательских умений у старших дошкольников / З.А. Михайлова, Т.И. Бабаева. Москва: Детство - Пресс, 2012. – 160 с.
30. <https://studfile.net/preview/7220411/>
31. Жулідова Л. Інтелектуальні ігри в розумовому розвитку дошкільнят // Дошкільнє виховання. – 2000. -№ 2. – С. 14-15. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. — М., 1988. Игра дошкольника / Под ред. С.Л.Новоселовой. – М., 1989. Козлова С. А., Куликова Т. А. Воспитателю о детской игре. — М., 1982. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком. -М., 1990. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1981. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / Под ред. М.
32. А. Васильевой. — М., 1986. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду. — М., 1982. Сусідко В. Граючи вчитися // Дошкільнє виховання. – 1989.– №5.-С.6-7. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям.-К., 1979.

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Сошина О. В., учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету,

УСВІДОМЛЮЮ, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
- надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
- не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
- своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
- не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
- підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
- поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

- не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
- відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
- запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
- не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

19 березня 2021
(дата)

_____ (підпис)

Сошина О. В.
(ім'я, прізвище)