

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Ростова – на – Дону «Детский сад № 118»

Статья

**Тема: «Использование компьютера в работе с детьми дошкольного
возраста».**

Разработала:
Субботина Марина Владимировна

Содержание

Введение	3
1. Оценка в специальной литературе дидактических возможностей использования компьютера	4
2. Дидактические возможности использование компьютера в работе с детьми дошкольного возраста.....	7
3. Методика использования компьютера в педагогическом процессе ДОУ	10
Заключение.....	14
Список использованной литературы	15

Введение

Использование компьютера в качестве инструмента означает появление новых форм мыслительной, мнемической, творческой деятельности, что можно рассматривать как историческое развитие психических процессов человека и продолжить разработку принципов исторического развития деятельности применительно к условиям перехода к постиндустриальному обществу.

Современные дети дошкольного возраста будут жить в информационном обществе, когда использование персонального компьютера станет такой же необходимостью, как и грамотность сегодня независимо от профессии.

Информационное общество невозможно без информатизации образования - процесса подготовки человека к полноценной жизни в условиях информационного общества. Дошкольное воспитание является составной частью системы непрерывного образования и обеспечивает начальные этапы развития человеческой личности.

Так как игра для ребенка является практической деятельностью, то и компьютер в детском саду становится новым средством игровой деятельности ребенка, а не средством подготовки детей к работе на компьютере.

Целью работы является изучение особенностей включения в педагогический процесс дошкольного образовательного учреждения компьютера как дидактического средства обучения.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд задач:

- - изучить различные теоретические подходы к эффективности использования компьютера в обучении;
- - выявить и описать педагогические условия использования компьютера в образовательном процессе;
- -изучить дидактические возможности использования компьютерных технологий для решения задач образовательного и воспитательного процесса.

1. Оценка в специальной литературе дидактических возможностей использования компьютера

Компьютер должен стать в детском саду ядром развивающей предметной среды. Он рассматривается не как отдельное обучающее игровое устройство, а как всепроникающая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить их и в корне изменить развивающую среду детского сада в целом.

Компьютерные среды обучения это совокупность: компьютерных средств обучения; образовательных ресурсов, представленных на СЭ, образовательных сайтах и информационных образовательных порталах; средств коммуникации субъектов образовательного процесса¹.

На наш взгляд, компьютерная среда обучения, как технологическая основа современной парадигмы образования, способствует созданию новых форм и характера взаимодействия субъектов образовательного процесса, существенно изменяет содержание их деятельности.

Выделим основные задачи работы педагогических работников в компьютерной среде обучения:

- 1) создание учебно-методического обеспечения процесса;
- 2) разработка компьютерных средств обучения с использованием готового инструментария, наполнение их предметным содержанием и методикой представления учебного материала;
- 3) необходимые педагогические условия, позволяющие эффективно использовать в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения компьютер .

Гушлевская Г. Организация работы компьютерно-игрового комплекса дошкольного учреждения // Детский сад от А до Я. 2003. -№ 1.С. 17.

² Чайнова Л. Развитие личности ребенка в компьютерно-игровой среде // Детский сад от А до Я. - 2003. - № 1. С. 34.

Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, Б. Нортон, М. Ли, и др.)-

Универсальность компьютерных средств определяет их развивающий эффект в образовании. Компьютер может быть применен не только как практическое пособие на занятиях, но и как средство расширения возможностей воспитательно-образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении.

Процесс овладения инструментарием, перестройки деятельности человека с введением в ее структуру нового элемента давно интересует психологов, философов, социологов.

Л.С.Выготский еще в 1937 г. писал о том, что включение инструмента в процесс поведения человека вызывает к жизни целый ряд новых функций, связанных с использованием данного инструмента и управлением им, делает ненужным целый ряд естественных процессов, работу которых теперь выполняет инструмент, видоизменяет протекание психических процессов и их интенсивность, длительность, последовательность, замещает одни функции другими, т.е. перестраивает всю структуру поведения.

Современные специалисты, по разному оценивают реальные возможности компьютера, как развивающего «инструмента».

Например, известный американский специалист в области использования информационно-компьютерных технологий в образовании Б. Нортон, полагает, что включение в образовательный процесс компьютера не может принести положительного эффекта, поскольку его принципы подачи материала, кардинально отличаются от привычного печатного текста¹.

¹ Долженко О.В. Очерки по философии образования. М. 1995. С. 65.

Если печатный текст позволяет в силу особенностей его восприятия развивать логику мышления, то текст «электронный» направлен на развитие навыков «узнавания», интерпретации смысла, а не обретения нового смысла.

С такой точкой зрения не согласен другой известный специалист в этой области Марк Ли. Он, обсуждая вопросы технологизации образования, отмечает О. Долженко, предлагает опираться на системный подход к преподаванию, учению и стимулированию новообразований в учебном процессе¹.

Что касается мышления, то предполагается динамическое равновесие «рационального» мышления, имеющего линейный, сфокусированный и аналитический характер, и «интуитивного» мышления, возникающего в развитом сознании.

Рациональное мышление, по его мнению, соответствует тенденции к автономии, а интуитивное сопоставимо с интегральными тенденциями в системе.

С другой стороны, по мнению многих исследователей, например, С. Новоселовой, компьютер следует использовать, поскольку он позитивно сказывается на эффективности образовательного процесса, именно в силу своей универсальности².

С нашей точки зрения, различные мнения и позиции специалистов в области инновационной педагогики, говорят о том, насколько сложным является вопрос о внедрении компьютерных технологий в образовательный процесс.

Для его эффективного использования необходимо одновременно действие различных факторов: создание новых образовательных программ, обучение специалистов, которые могут эффективно работать в новых условиях, методологические разработки, позволяющие воспитателю на основе определенных критериев отбирать соответствующие целям и задачам воспитательного процесса программы, компьютерные игры, создание специальных педагогических условий, которые обеспечивали бы эффективное использование компьютера в педагогическом процессе.

¹ Долженко О.В. Очерки по философии образования. М. 1995. С. 69.

² Новоселова С, Петку Г. Компьютерный мир дошкольника. М. 1997. С. 29.

2. Дидактические возможности использование компьютера в работе с детьми дошкольного возраста

Интерес детей к компьютеру огромен и в связи с этим возникла необходимость в «приобщении» детей к компьютерному миру, как можно раньше, уже в дошкольном возрасте, с тем, чтобы этот мир стал для ребенка привычным и естественным.

Л.С. Выгодский писал, что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда, вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку или даже просто гудит сам как автомобиль или поезд, т.е. играет, замещает действительность в игре.

В случае с компьютером мечта ребенка легко сбывается, но только благодаря специальным компьютерным игровым программам. Так рождается мотивационная готовность к вхождению в компьютерный мир, появляется желание освоить компьютерные премудрости и начать игру.

Следующий шаг это овладение способами управления компьютером. Для этого разработаны специальные компьютерные программы, например, серия программ «Первое знакомство».

Другим важным моментом является то, что компьютер, благодаря особенностям своего устройства (наличие клавиатуры, экрана, «мышки») осуществляет интеллектуальную подготовку ребенка к обучению в школе. Ребенок-дошкольник, управляя компьютерной игровой программой, учится сначала думать, а затем действовать. У ребенка нет теоретического мышления, оно еще не сформировалось. В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и т.д.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Доминирующим у старших дошкольников является наглядно-образное мышление, в этом же возрасте закладывается и требует направленного развития словесно-логическое мышление.

Развитие ребенка с помощью компьютера связано не только с типами мотивации детей за компьютером:

- интерес к новому, загадочному предмету - компьютеру;
- исследовательский мотив (желание найти ответ на вопросы);
- мотив успешного решения познавательных задач,

но и особенностью и специфической сложностью компьютеризованных предметных уроков в дошкольной подготовке¹.

Занятия детей с компьютером включают четыре взаимосвязанных компонента:

1. Активное познание детьми окружающего мира.
2. Поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач.
3. Изменение предметно-знаковой среды на экране монитора.
4. Активизирующее общение ребенка со взрослыми и другими детьми².

Компьютер значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

У ребенка в процессе работы за компьютером помимо огромного интереса к нему, формируются настойчивость, терпение, устойчивое внимание, что так не свойственно возрастным особенностям старшего дошкольного возраста.

¹ Моторин В. Педагогические приемы формирования компьютерной грамотности дошкольника // Детский сад от А до Я. 2003. -№ 1.С. 36.

Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе //Дошкольное воспитание. 2000. №4. С. 34

За компьютером дети предпочитают играть вместе, находя общее решение. Совместные компьютерные занятия-игры позволяют снять ряд трудностей в общении детей, так характерных в этом возрасте и способствуют обогащению речи, готовят к обучению в школе.

Компьютер также является средством для обучения важным аспектам коммуникации, необходимой для совместной деятельности. Известно, что к основным мотивам старших дошкольников относится установление и поддержание положительных отношений с взрослыми и сверстниками.

Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъем, даже отстающие дети с удовольствием работают с компьютером, а неудача игры побуждает часть из них обращаться за помощью к педагогу или самостоятельно добиваться знаний в игре.

Согласно психологическим аспектам теории развития личности, в зависимости от доминанты механизма мышления (право - и левополушарного), информационные технологии способствуют созданию условий для одновременной работы обоих полушарий, что приводит к развитию координации, художественно-образному развитию, сбалансированности, эффективного развития мышления ребенка, его физических качеств.

Применение информационных компьютерных технологий позволяет реализовать дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы, основанные на гипертекстовой структуре и мультимедиа, дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями.

Поэтому использование электронных средств мультимедиа открывает для сферы обучения принципиально новые дидактические возможности.

Поскольку применение мультимедиа не только увеличивает скорость передачи информации ребенку и повышает уровень ее понимания, но и способствует развитию таких важных качеств, как интуиция, образное мышление.

Развивающий эффект зависит от дизайна программы, простого интуитивного, понятного интерфейса и доступности ее для ребенка, соответствия его уровню развития и интересу. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность - игру.

Компьютерное обучение станет успешным, когда будет проведена соответствующая методологическая и психолого-педагогическая работа по формулированию принципиально новой педагогической системы, в которую органично вписывались бы компьютеры с их огромными возможностями

3. Методика использования компьютера в педагогическом процессе ДОУ

Приступая к внедрению компьютера в педагогический процесс дошкольного образовательного учреждения, необходимо тщательно проанализировать отечественный опыт работы по использованию компьютера и литературу с изложением зарубежного опыта работы в этом направлении.

Анализ показывает, что: компьютер должен выступать не только как средство обучения и как объект изучения на доступном для дошкольников уровне, но и как средство познавательного развития ребёнка.

Компьютерные игры - новый вид развивающего обучения, они специфичны, что позволяет рассматривать их как особое средство развития творчества детей. Очень важно, что такие игры эмоционально-привлекательные, содержательные.

Игровая деятельность рассматривается специалистами, как ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Поэтому, использование компьютерных технологий в процессе обучения детей, должно проводиться, как мы полагаем, с учетом названной особенности основной (ведущей) деятельности ребенка.

С другой стороны, использование компьютерных игр, не может и не должно рассматриваться как самоцель такого рода занятий.

Современные программы, компьютерные игры настолько разнообразны, что их использование, выбор для конкретных занятий должен осуществляться на основе ряда принципов: учета конкретных возможностей ребенка, целей занятий, на которых используется компьютер, развивающий потенциал, заложенный в конкретные компьютерные программы или игры.

Выделим основные типы (виды) компьютерных программ, развивающих игр.

1. Обучающие программы. Это игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. Эти игры способствуют усвоению детьми букв, развитию навыков чтения через письмо и письму через чтение; формированию элементарных математических представлений, представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; экологическому воспитанию.

К ним относятся игры: «Азбука», «Путешествие в страну Букварию» «Юмка», «Математический мышонок», «Смышленный мышонок», «Морская школа», «Качели», «Войди в замок», «Климат», «Карта», «Часы» и др.

2. Развивающие программы. Это игровые программы «открытого» типа, они способствуют познавательному развитию дошкольников и побуждают детей к самостоятельным творческим играм, развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели - они являются инструментами для творчества, для самовыражения ребёнка.

К ним относятся игры: «Малыш - 1», «Малыш - 2», «Малыш - 3», «Тренировка памяти», «Музыкальная шкатулка», «Фантастические животные», «Юный художник».

3. Диагностические программы применяются для выявления уровня развития у детей умственных и творческих способностей; памяти, внимания, восприятия; для определения уровня психофизиологической и социальной готовности

к поступлению детей в школу (физического развития, заболеваемости, физической подготовленности).

Все перечисленные компьютерные программы позволяют существенным образом дополнить мир дошкольника, дают большой развивающий и обучающий эффект, расширяют границы в области подготовки ребёнка к школе.

Применяемые программные продукты направлены на: развитие реакции; развитие памяти (в том числе числовой и музыкальной); развитие мыслительных процессов; развитие математических навыков в игровой форме; развитие логического мышления; развитие внимания и воображение; создание и выполнение творческих заданий; знакомство с «живой» азбукой ; развитие информационной культуры; развитие информационной грамотности.

Занимательность, включение в содержание дидактической игры, а также раскраски, удобство управления, возможность фрагментарного использования и, в тоже время, наличие определенных уровней трудности в освоении программы, все это гарантирует высокий образовательный эффект от включения пособия в педагогический процесс.

Принципиально значимой для сферы обучения старших дошкольников является интерактивность, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа мультимедиа объектов динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать их с разных сторон, приближать и удалять, останавливать и вновь запускать с любого места, менять характеристики освещенности и проделывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности. Одной из особенностей является гармоничное сочетание программное обеспечение, дизайн, объем графической и текстовой информации, структура и навигация, звук, анимация и видеоролики, интерактивные формы¹.

Рисунки, картинки, созданные ребенком в ходе таких игр, дипломы, награды, полученные ребенком в процессе обучения мы распечатываем на принтере и используем для создания книги личных достижений. Это позволяет ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоя-

¹ Коробейников Н.А. Воспитательные возможности компьютерных игр //Детский сад и семья, 2000. № 5. С. 29.

тельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности.

Опыт применения компьютера в педагогическом процессе показывает, что:

- во-первых, многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактических задач;
- во-вторых, такая «этапность», заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня;
- в-третьих, многие игры содержат элементы случайности, новизны, неожиданности, а это важное психолого - педагогическое свойство;
- в-четвёртых, компьютер предоставляет возможность индивидуализации обучения, ребёнок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в-пятых, многие компьютерные игры развивают пространственное мышление, координацию движений, умение прогнозировать ситуацию, способности к конструированию и закладывают фундамент технического творчества.

Заключение

В ходе игровой компьютерной деятельности у дошкольника развивается воображение, способность к прогнозированию результата действия, элементы наглядно-образного мышления, познавательные интересы, которые ведут к повышению творческих способностей детей. Игры способствуют повышению интереса к обучению, его эффективности, развивают ребёнка всесторонне.

Применение компьютера в дошкольном образовании необходимо, т.к. способствует повышению интереса к обучению, его эффективности и является тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и всестороннего развития дошкольника.

Компьютерные программы вовлекают детей в развивающую деятельность, формируют культурно значимые знания и умения.

Использование современных информационных технологий является эффективным средством воспитания, развитием творческих способностей, формирования личности, обогащения интеллектуальной сферы, сохранения и укрепления здоровья старших дошкольников.

Применение компьютера в образовательном процессе в дошкольном образовательном учреждении будет эффективным только в том случае, если соблюдены все необходимые педагогические, дидактические условия его включения в процесс образования и воспитания.

Необъемлемой составляющей «правильного» использования компьютера в обучении детей выступают санитарно-гигиенические нормы, позволяющие оценить временной отрезок использования на занятии компьютера.

В соответствии с требованиями ребенок не должен проводить более 15 минут в течение одного занятия за компьютером.

Воспитатель обязан тщательно следить за соблюдением и иных требований, например, расстояние до экрана, осанка ребенка во время занятия, переключение внимания ребенка и иных требований.

Список литературы:

1. Аренова А.Х. Интернет технологии в процессе обучения. Начальная школа 2003. №3
2. Коробейников Н.А. Воспитательные возможности компьютерных игр. Детский сад и семья, 2002, №5
3. Минькович Т.В. Информатика в играх и задачах. Логомиры, творчество. Информатика и образование, 2000, №10
4. Новоселова С., Петку Г. Компьютерный мир дошкольника. М., 1997
5. Петрова Е. Развивающие компьютерные игры. Дошкольное воспитание, 2000, №8
6. Долженко О.В. Очерки по философии образования. М., 1995
7. Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе. Дошкольное воспитание, 2000, №4
8. Сагимбекова П. Пути реализации дошкольного воспитания при подготовке детей к обучению математике. Начальная школа, 2003, №3

