

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННО-РЕЧЕВОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Д.Н. Дубинина

Художественно-речевое развитие дошкольников начинается с самого детства. Произведения устного народного творчества и детской литературы являются постоянными спутниками маленького слушателя, его проводниками в мир словесного искусства. Художественное слово развивает у детей воображение, образное мышление, представления об окружающем мире и формирует у них эмоционально-ценностные установки по отношению к разным аспектам действительности. Яркие образы, точные слова и выражения художественного текста закладывают в детях основы любви к языку, ко всему близкому и родному (Н.С. Карпинская, О.С. Ушакова, К.Д. Ушинский).

Восприятие произведений устного народного творчества и детской литературы представляет собой процесс перцептивной деятельности. Ребенок воспринимает художественное слово при помощи слухового и зрительного анализаторов. Первый обеспечивает ощущение детьми интонационной выразительности художественного текста, образности его языка; второй – обуславливает восприятие определенной мимики и жестов во время рассказывания произведения педагогом, рассматривания иллюстраций к нему.

Оптимизации процесса ознакомления детей с произведениями устного народного творчества и художественной литературы способствуют информационные технологии. Они расширяют возможности педагогов и родителей в сфере литературного образования дошкольников. Использование информационных технологий позволяет наиболее полно и успешно реализовать развитие художественно-творческих способностей ребенка; делает процесс художественно-речевого развития дошкольников достаточно

простым и эффективным, открывает новые возможности раннего образования.

Как отмечает американская исследовательница Джуди Солпитер, исследовательский характер, легкость доступа и использования, высокий технический уровень, возрастное соответствие, занимательность компьютерных программ для детей делают их интересными ребенку, развивают у него широкий спектр навыков и представлений.

В условиях близкородственного двуязычия, которое имеет место в нашей стране, компьютерные игры по сюжетам литературных произведений помогают детям понять смысл слова на втором языке, конкретизируют и уточняют образы, которые выражены в художественном тексте.

Внедрение компьютера и связанных с ним технологий в художественно-речевое развитие детей позволяет индивидуализировать образовательный процесс, учесть образовательные возможности и потребности каждого ребенка.

Использование информационных технологий в практике художественно-речевого развития дошкольников делает возможным закрепление полученных представлений в процессе выполнения специально разработанных продуктивных упражнений.

Положительным является и тот факт, что использование информационных технологий в практике работы с детьми создает дополнительную мотивационную основу обучения, что позволяет качественно изменить направленность личностной активности и приводит к более глубокому и полному освоению ребенком предлагаемого материала.

Разработанный нами макетный образец электронного учебного пособия «Мои любимые сказки» включает 5 художественно-речевых игр: «Сказочные друзья», «Узнай и назови», «Чудесные превращения», «Сложи сказку», «Волшебник сказочного мира».

Художественно-речевые компьютерные игры разработаны нами на основе программных требований, дифференцированно, с учетом возрастных

особенностей развития старших дошкольников. Условие каждой художественно-речевой компьютерной игры представляет игровой образ – Аистенок. В содержание игр включены игровые задания проблемно-творческого характера, выстроенные в соответствии с принципом от простого к сложному и направленные на получение от ребенка игрового результата, а также проявления элементарных умений и действий с компьютером. Содержание игровых заданий складывается из следующих составляющих: понимание проблемной ситуации и нахождение варианта ее правильного решения; узнавание частей целого; составление целого из частей; поиск нужного компонента для определенного сюжета; определение части нужного сюжета; различение нужного (одного) из множества; группировка предметов.

Компьютерные игры включают такие формулировки заданий, как: найди лишнее, собери из частей целое, подбери пару, вставь нужную часть, выбери нужную часть, найди отличия, собери картинку, раскрась картинку и распечатай ее и др. Они способствуют «живому» проникновению ребенка в сюжет любимого произведения.

Наибольший интерес вызывают у дошкольников интерактивные «живые картинки» по мотивам народных сказок, задания для развития памяти, воображения, мышления, «говорящий» русско-белорусский словарь с анимацией сказочных текстов.

С помощью компьютера ребенок в процессе игры может мгновенно изменять сказочный персонаж, его внешний вид, окружающую обстановку. Дети ищут несовпадения на картинке по сюжету сказки, дорисовывают изображение, раскрашивают картинку по-своему, путешествуют по сюжету сказки.

Главным помощником в работе дошкольников с компьютером является взрослый. Это связано с тем, что на первых этапах обучения работе за компьютером, ребенок испытывает определенные трудности в работе с клавиатурой и мышкой. Взрослый (педагог или родители) комментирует

свои действия и происходящие на экране события, помогает работать мышкой или на клавиатуре. В процессе компьютерных игр ребенок внимательно воспринимает и эмоционально отзывается на решение проблемы; ищет правильный вариант ее решения; проговаривает совместно с игровым персонажем слова и выражения; выбирает правильный ответ, действия и выполняет их; самостоятельно или с помощью взрослого закрепляет умения и навыки работы с компьютером.

Положительное влияние компьютерных игр на художественно-речевое развитие ребенка состоит еще и в том, что в отличие от других игр и видов деятельности, дети получают возможность увидеть продукт своего воображения и своей игры; получают возможность управлять процессом игры и реализовать свои потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут быть реализованы; реализовать принцип самоконтроля.

Систематическое и последовательное использование компьютерных игр в процессе художественно-речевого взаимодействия с детьми позволяет значительно сократить время на формирование и развитие языковых и речевых средств, коммуникативных навыков, внимания, памяти, наглядно-образного мышления, эмоционально-волевой сферы ребёнка.

Использование компьютера в совместной деятельности педагога с детьми, оказывает успешное влияние на развитие его личностной сферы, формирование у него абстрактного типа мышления, умение свободно действовать во внутреннем плане.

Литература

1. Джуди Солпитер Дети и компьютеры: настольная книга для родителей / Пер. с англ. - М.: 2001.
2. Беспалько В.П. «Образование и обучение с использованием компьютера» // - Москва. 2002.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ