

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СО СКАЗКОЙ

Д.Н. Дубинина (Минск, Беларусь)

This article describes the use of computer games in the development of children. The description of video games on subjects tales.

Использование информационных технологий в учреждении дошкольного образования является одной из актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Они значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере обучения детей дошкольного возраста. Компьютер является одним из эффективных современных технических средств, при помощи которых можно значительно разнообразить процесс восприятия, обучения и развития малыша. Каждое занятие с применением компьютера вызывает у дошкольника эмоциональный подъем, желание добиться успехов, сделать задание до конца. Возможности компьютера позволяют увеличить объем предлагаемого для ознакомления материала, его многократное повторение.

Современные исследования К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3-6 лет. Отметим, что именно этот период совпадает с моментом интенсивного развития познавательных процессов детей дошкольного возраста.

Первое знакомство дошкольника с компьютером осуществляется через компьютерную игру. Именно поэтому, по мнению Дж. Солпитер, компьютерные программы для детей должны отличаться исследовательским характером, легкостью доступа и использования, высоким техническим уровнем, возрастным соответствием, занимательностью. При этом они

должны быть интересны ребенку, а также развивать у него широкий спектр навыков и представлений.

Необходимо отметить, что наибольший интерес вызывают у дошкольников интерактивные мультфильмы, игры для развития памяти, воображения, мышления, «говорящие» словари языков с хорошей анимацией (как родного, так и иностранного языка), простейшие графические редакторы с библиотеками рисунков. Благодаря такой библиотеке ребенок с помощью компьютера знакомится с книжной иллюстрацией. Он, может изменять литературный персонаж, его внешний вид, окружающую обстановку. Дети могут найти ошибки на иллюстрации, дорисовать ее, раскрасить по-своему.

С удовольствием играют дошкольники в компьютерные игры-путешествия, «бродилки». В этих играх ребенок попадает в виртуальный волшебный мир чудес и превращений.

Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения детей компьютер несет в себе образный тип информации, который наиболее понятен дошкольникам. Такие свойства, как движения, звук, анимация, мультипликация, по которым построены компьютерные игры, надолго привлекают внимание ребенка. Стимулом для познавательной активности детей в процессе компьютерной игры выступает обязательное поощрение ребенка при правильном выполнении игрового задания. Вместе с тем, по мнению Ю. Горвица, «компьютер «бесконечно терпелив», поэтому может без усталости предлагать ребенку различные варианты игры. При этом последовательность предъявления этих вариантов, либо их предъявление «случайным образом» определяется педагогом и заложено в программе. Компьютер не занудлив и не строг, не сердится и не кричит в случае неудачи, поэтому дети не боятся допустить ошибку. Наоборот, иногда реакция на ошибки бывает настолько привлекательной, что малыши специально их делают, чтобы еще и еще раз спровоцировать появление забавного сюжета»[2].

Отметим также, что такие игры предоставляют возможность индивидуализации обучения. Ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач.

В нашем исследовании мы использовали компьютерные игры для оптимизации процесса ознакомления детей дошкольного возраста с художественным словом, что расширило возможности литературного образования воспитанников, позволило наиболее полно и успешно реализовать развитие художественных способностей ребенка; сделало процесс обучения и развития детей дошкольного возраста достаточно простым и эффективным.

Разработанный нами макетный образец электронного учебного издания «Мои любимые сказки» соответствует содержанию действующей учебной программы дошкольного образования – образовательная область «Искусство» (компонент «Художественная литература») и предназначен для художественно-речевого развития детей 5-6 лет.

Художественно-речевые игры разработаны на основе программных требований, дифференцированно, с учетом задач художественного развития детей данного возраста. 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.

Детям предлагается выполнить такие задания, 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. Например, «Сказочные друзья» (подбери пару), «Узнай сказочный персонаж» (узнай и назови), «Чудесные превращения» (сложи из частей лубяную избушку зайчика и ледяную избушку лисы.), «Сложи сказку» (собери из частей целое), «Раскрась картинку со сказочным персонажем и распечатай ее» (раскрась картинку и распечатай ее)

Выполняя игровые задания, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать.

Игры проводятся педагогом индивидуально с каждым ребенком в свободное от занятий время. Выполняя игровое задание посредством навыков и умений работы с компьютером, ребенок, совершая определенные умственные операции, дает ответ. Если ответ правильный, ребенок получает сигнал-поощрение в виде звукового сигнала. Например, словесное поощрение – «молодец!», «здорово!», «правильно!».

В процессе выполнения игрового задания ребенок внимательно его слушает; проговаривает совместно с игровым персонажем отдельные слова и выражения; внимательно воспринимает и эмоционально отзывается на решение проблемы; ищет правильный вариант ее решения; выбирает правильные действия и выполняет их; самостоятельно или с помощью педагога закрепляет умения и навыки работы с компьютером.

Педагог наблюдает за действиями ребёнка и оказывает педагогическую поддержку. Он является главным помощником в работе детей с компьютером. Это связано с тем, что на первых этапах обучения работе за компьютером, ребенок испытывает определенные трудности в работе с клавиатурой и мышкой. Временная продолжительность занятий не более 5 минут. Нормально развивающийся ребенок в этом возрасте двигается 70-80% времени бодрствования, поэтому время для игр с компьютером ограничено. Несмотря на временное ограничение, использование информационных

технологий в учреждении дошкольного образования является обогащающим и преобразующим фактором развивающей предметной среды, важным средством образования детей дошкольного возраста.

Список литературы

1. Солпитер, Дж. Дети и компьютеры: настольная книга для родителей // Пер. с англ./ Дж. Солпитер - М.: Изд - во БИНОМ, 2001.
2. Горвиц, Ю. Зачем малышам компьютер // Детский сад от А до Я – 2003. - № 1
3. Новоселова, С.Л. Компьютерный мир дошкольника/ С.Л. Новоселова – М.: Новая школа, 1997г.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ