



Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И ТЕНДЕНЦИИ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Сборник научных статей

Минск 2013

УДК 373.2–021.121
ББК 74.10
А437

Печатается по решению редакционно-издательского совета БГПУ

Р е д к о л л е г и я:

кандидат педагогических наук, доцент, декан факультета дошкольного образования БГПУ *Л.Н. Воронцовская*;
кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой общей и дошкольной педагогики БГПУ *Т.В. Поздеева*;
кандидат филологических наук, доцент кафедры общей и дошкольной педагогики БГПУ *И.Г. Добрицкая*;
кандидат педагогических наук, доцент кафедры общей и дошкольной педагогики БГПУ *О.И. Митров*

Р е ц е н з е н т ы:

доктор педагогических наук, профессор *Н.С. Старжинская*;
доктор педагогических наук, профессор *Л.Д. Глазырина*

Под общей редакцией *Л.Н. Воронцовской*

Актуальные проблемы и тенденции современного дошкольного образования: сб. науч. ст. / Бел. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол. Л.Н. Воронцовская, Т.В. Поздеева, И.Г. Добрицкая и др.; под общ. ред. Л.Н. Воронцовской. – Минск: БГПУ, 2013. – 268 с.

ISBN 978-985-541-127-8.

В сборнике актуализируются вопросы теории и методологии развития дошкольного образования. Рассматриваются перспективы и приоритетные направления совершенствования дошкольного образования в современном мире, информатизации образовательного процесса, кадрового и ресурсного обеспечения системы дошкольного образования, модернизации дошкольного образования с учетом традиций, перспективных технологий и инноваций.

Адресуется профессорско-преподавательскому составу, научным работникам, аспирантам, магистрам, студентам и всем интересующимся актуальными проблемами дошкольного образования.

УДК 373.2–021.121
ББК 74.10

ISBN 978-985-541-127-8

БГПУ, 2013

Источники выгорания - это низкая самооценка, зависимость, пассивность, перфекционизм, чувство внутреннего контроля, иррациональные убеждения, сниженное чувство своих деловых способностей, специфический тип контроля, основывающийся на избегании трудных ситуаций.

Борьба с профессиональным выгоранием является трудной, поэтому существенную роль в ней играет профилактика, в частности, осознание существования проблемы, изменение поведения в ситуации восприятия опасности. Обязательным является сотрудничество в этой области всех заинтересованных лиц и институтов. Х. Сэнк перечисляет следующие способы справиться с выгоранием:

- соответствующий надзор и забота о молодых работниках. Руководитель должен быть творческим, доброжелательным, одновременно пронизательным и критичным;
- осознание факта, что каждый делает ошибки. Помочь тут может тренинг ассертивности, осознание того, что система несовершенна. Нельзя свои действия ставить в зависимость от дел, на которые мы не имеем влияния, потому что это может привести к неудачам и разочарованиям;
- нужно найти хобби, которое позволит отдохнуть и хоть немного оторваться от профессиональных обязанностей;
- безоговорочное воздержание от работы в выходные дни;
- непрерывное повышение профессиональной компетенции, потому что постоянно появляются новые требования, а если не справляться с ними, это приведет к бегству в психическом и физическом смысле;
- контроль над собой, выработка собственного способа релаксации с целью успокоения;
- прислушиваться к себе, своему настроению, колебаниям, дилеммам и, в конце концов, языку своего тела. Это защитит нас от принятия необдуманных решений и слишком импульсивных действий;
- не надо ожидать, что кто-то выручит нас в каком-то деле, решит наши проблемы;
- позаботиться о наших отношениях в группе, что позволит помогать друг другу в доброжелательной и неконкурентной атмосфере.

Если мы распознали у себя синдром профессионального выгорания, Б. Кербер предлагает пять шагов, помогающих выбраться из выгорания:

- признание проблемы – сначала нужно признаться перед самим собой, что действительно слишком много работаешь;
- установление приоритетов – основное значение имеет расположение задач по их важности и срочности;
- восстановление контроля над ситуацией;
- умение отказывать и делать перерывы в работе.

В успешном противодействии профессиональному выгоранию важны индивидуальные черты личности педагога и профессиональная компетентность.

Литература

1. Bębas, S. Metody i formy oddziaływań resocjalizacyjnych wobec nieletnich w schroniskach dla nieletnich i zakładach poprawczych, [w:] A. Jaworska, (red.), Resocjalizacja, zagadnienia prawne, społeczne i metodyczne. – Kraków. – 2009.-S. 331-344.
2. Bębas, S. Współczesne wyzwania przed placówkami resocjalizacyjnymi dla nieletnich, [w:] Z. Majchrzyk, J. F. Terelak, Agresja wirtualna vs realna, (red.). – Białystok, 2011. – S. 161-168.
3. Sęk, H. Wypalenie zawodowe. Przyczyny i zapobieganie. – Warszawa, 2004.

РОЛЬ ИГРЫ В РАЗВИТИИ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА

О.Е. Аксенова, С.Е. Покровская, БГПУ, г. Минск; Н.А. Баркан, БНТУ, г. Минск

Современные дети принадлежат к новому поколению, живущему в эпоху информационного бума. Жизнь современных детей сильно отличается от жизни их родителей. Грань между добром и злом становится все менее заметной. Увеличивающийся темп жизни создает условия для

форсированного развития личности ребенка, а постоянно меняющаяся система ценностей и нравственных критериев делает современных детей часто странными, непонятными для их собственных родителей.

«Игра является ведущим видом деятельности старших дошкольников. В игре дети учатся полноценному общению друг с другом. В процессе сюжетно-ролевой творческой игры дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме, в игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением складывается именно в игре, а затем проявляется в других видах деятельности» [5, с. 53].

В исследовании Е.М. Лысенко обосновывается тезис о видоизменении стадии игры ребенка с предметом. Компьютер позволяет перевести действие с предметом на более обобщенный уровень. У ребенка появляется представление об условности, нереальности перемещения игровых элементов. Это означает, что освоение компьютера как средства требует полноценности уже сформированных у ребенка способов действия с реальными предметами на уровне наглядно-практического действия, то есть обобщения. Наблюдения И.И. Белавиной за детьми старшего дошкольного возраста показало, что дети по-разному относятся к компьютерным программам: с одними они охотно играют, а с другими после 3–4 предъявлений не хотят играть. Их привлекают новизна, занимательность, красочность, музыкальное оформление; взаимодействие с компьютером должно быть организовано в тот короткий период, который регулируется медико-психологическими нормами и требованиями [2, с. 21–22].

Картина мира современного шестилетнего ребенка вызывает обоснованный интерес, так как между современными детьми и их сверстниками прошлого века имеются определенные отличия даже в сфере развлечений. Например, детские игры в 50–70 годах XX века были преимущественно коллективными и подвижными: «классики», «выбивалы», «казаки-разбойники», «прятки» и т.д. Сегодня у детей преобладают индивидуальные, настольные, «пассивные» игры: складывание пазлов, «Менеджер» и пр. Особой популярностью у детей XI века пользуются компьютерные игры «Мир высокой моды», «Моя ферма», «Counter strike», «Need for speed» и др. С одной стороны, компьютерные игры требуют наличия определенного уровня познавательной активности и ее интенсивности, а с другой стороны, сам компьютер является мощнейшим источником развития, как познавательной активности, так и других чувств ребенка (любопытности, удовлетворенности результатом своей деятельности), а также волевых качеств, позволяющих сохранить и удержать процесс игры. Но если дошкольнику позволять неконтролируемо играть за компьютером, то мы получим зависимость, заболевание, неумение общения со сверстниками, полную физическую и психологическую инфантильность. И таких детей становится все больше» [3, с. 95–98].

Для родителей современных детей вершиной блаженства были «мультки». Представить, что мультик может быть недобрый, было невозможно. Страшные персонажи, такие, как Баба-Яга и Кощей Бессмертный, были смешными и совершенно нестрашными. Они обязательно проигрывали при встрече с добром, бесстрашием и любовью. Современные дети смотрят новые, совсем недобрые мультфильмы. Часто их герои – вампиры, демоны, мутанты и злодеи.

Американский психолог Дэвид Гроссман одним из первых доказал, что агрессивные фильмы и игры заражают агрессией. Жестокость и аномальные действия на экране в играх провоцируют жестокость и аномальные действия в жизни. Некоторые специалисты даже сравнивают современных детей с людьми-зомби, которых меньше всего волнуют обычные «детские» проблемы, такие, как дружба, школа, досуг.

Для выявления особенностей картины мира современных дошкольников было проведено исследование посредством двух проективных методик: рисуночного теста «Мой идеальный мир» и «Незаконченные предложения». Количество испытуемых составило 38 человек.

Влияние экрана телевидения, компьютеров и видеоигр на детскую картину мира особенно ярко проявляется в детских рисунках, где чаще всего запечатлены телеэкранные образы и мир компьютерных игр – 37 %. На втором месте идеальный мир ребенка вырисовывается в любви к удовольствиям (праздники, сладкая еда) – 27 %. Для многих дошкольников идеальный мир – это мир, в котором есть любимое животное – 20 %, а для остальных – это летний отдых (катание на горке, путешествия) – 15 %.

Одним из наиболее важных новообразований в процессе развития личностной и психической сферы ребенка в возрасте 6–7 лет можно назвать соподчинение мотивов, но такие мотивы, как «я смогу», «я должен», постепенно все больше должны преобладать над мотивом «я хочу». К сожалению, проведенное исследование показало, что 80 % шестилеток являются эгоцентристами и мотив «я хочу» является у них основным.

Анализ результатов, полученных в ходе проведения методики «Незаконченные предложения», дает возможность сделать вывод о том, что современные дети оптимистично настроены на будущее – 96 %. Ребята разбираются в отношениях между людьми, традиционно понимают, что хорошо, а что плохо, но не всегда знают, чего именно сами хотят – 46 %, не всегда способны найти верный выход из трудной ситуации – 18 %. Больше всего их радуют игры, новые игрушки, всевозможные развлечения (85 %) и семья (15 %). Чаще всего дошкольников огорчает, когда другие проявляют агрессию (вербальную и физическую) – 60 %, недостаточно уделяют им внимания – 39 % («Больше всего меня огорчают... плохие слова, когда меня бьют, когда со мной не хотят играть»).

Практически все испытуемые шестилетки имеют свои планы на будущее: ближайшее и более отдаленное. У половины дошкольников они связаны с предстоящими путешествиями и поездкой в дальние страны – 45 %. У остальных будущее связано со своей семьей – 45 %.

Продолжая предложения, связанные с друзьями («Мои друзья...»; «Дети, с которыми я играю...»; «Бываю среди детей, но...»), большинство детей проявили отношение к сверстнику не только в форме сострадания (26 %), но и в форме радости за него (54 %). Девочки в целом более активно, чем мальчики, выражают свои потребности (в удовольствии, познании, общении) и более четко обозначают свои ценности, в то время как мальчики обнаруживают большую приверженность к компьютерным технологиям.

Обобщая вышесказанное, следует отметить, что картина мира современных шестилетних детей представляет отдельную исследовательскую категорию. Можно отметить, что в современном мире активно развивается компьютеризация детской игры. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Произошло видоизменение стадий игры ребенка дошкольного возраста с предметом. Включение компьютера в игровую деятельность позволяет перевести действие с предметом на более обобщенный уровень. У ребенка появляется представление об условности, нереальности перемещения игровых элементов. Это означает, что освоение компьютера требует сформированности у ребенка-дошкольника способов действия с реальными предметами на уровне наглядно-практического мышления.

2. Компьютерные игры требуют у дошкольника определенного уровня познавательной активности и ее интенсивности, а с другой стороны, компьютер является источником развития познавательной активности и других свойств дошкольника – любознательности, удовлетворенности результатом своей деятельности, а также волевых качеств, позволяющих сохранить и удержать процесс игры. И в то же время, если дошкольнику позволять неконтролируемо играть за компьютером, то в результате, получим зависимость, заболевание, неумение общения со сверстниками, полную физическую и психологическую инфантильность.

3. Современные дошкольники обладают достаточно развитым эмоциональным миром, но невысокой компетентностью в сфере межличностных отношений. Им не хватает простых «детских»

радостей, связанных с их возрастом: подвижных игр, развлечений общения со сверстниками и домашними питомцами.

4. Детская картина мира в последние десятилетия формируется под мощным влиянием телевидения, компьютеров и видеоигр. Грань между добром и злом становится все менее заметной. Жестокость и аномальные действия на экране, в играх провоцируют жестокость и аномальные действия в жизни.

5. Исследование показало, что у дошкольников остаются потребности, выявленные особенностями возраста и условиями воспитания, отмеченные в детской психологии. Им нужна хорошая семья и заботливые родители, которые будут организовывать им отдых и развлечения, а также друзья, с которыми можно дружить, радоваться их успехам. Дошкольникам неприятно, когда их обихают словами или физическими действиями. Иными словами современные дошкольники остаются объектами дошкольниками. И, скорее всего, мощное комплексное воздействие на ребенка телевидения, компьютеров, видеоигр и его ограничение зависит в большей степени от усилий родителей, что станет следующим этапом нашего исследования.

Литература

1. Дарвиш, О.Б. Возрастная психология: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Педагогика и психология» / О.Б. Дарвиш. – М.: Владос-Пресс, 2005. – 264 с.
2. Лысенко, Е.М. Возрастная психология: учеб. пособие / Е.М. Лысенко, А.Ю. Тареева. – Саратов, 2000 – 84 с.
3. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал. – 1989. – Т. 20. – № 1. – С. 88–102.
4. Щедровицкий, Г.П. Методические замечания к педагогическому исследованию игры / Г.П. Щедровицкий // Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946–1980 гг. / под ред. И.И. Ильинова, В.Я. Ляудис. – М.: Изд-во Московского университета, 1981. – С. 73–79.
5. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1978. – 360 с.

ОРГАНИЗАЦИЯ ТРУДА В ПРИРОДЕ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

В.Ф. Алешко, А.Н. Бродовская, ХГПА, г. Хмельницкий

Развитие общества невозможно без систематического и целенаправленного воспитания личности будущего гражданина. На современном этапе обновление содержания и методов воспитания является результатом переосмысления путей решения проблемы гражданского становления молодого поколения. Все больший вес приобретают вопросы экономической и профессиональной подготовленности молодежи к жизни в обществе, где развиваются новые экономические отношения, где с каждым днем возрастают требования к качеству работы, компетентности людей, которые ее выполняют, к их моральным качествам. Обновленная система образования в Украине предусматривает улучшение качества усвоения знаний и практических навыков молодежи, начиная с дошкольного возраста. Современное образование обеспечивает моральный и компетентный фундамент становления личности ребенка, на основе знаний формирует отношение к труду [1, с. 4].

Обращаясь к педагогическому наследию А.С. Макаренко, следует отметить, что, определяя цели воспитания, он подчеркивал необходимость создания условий и методов, которые бы давали возможность каждому быть личностью, развивать и сохранять свою индивидуальность [3, с. 39].

Анализируя свою педагогическую деятельность, А.С. Макаренко пришел к выводу, что в трудовом воспитании важно понимать конечный результат: труд без сопровождающего его обучения, без общественного воспитания не принесет воспитательной пользы, а будет лишь нейтральным процессом, который не дает положительного результата [3, с. 44].

Определив основные ценности наследия А.С. Макаренко, (идеал человека будущего, его самооценку, смысл жизни как служения обществу), а также инструментальные ценности (коллективистскую этику, нормы поведения и моральные качества, среди которых главное место