

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Е.В. Горбатова

Компьютер в обучении дошкольника является обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды, техническим средством обучения, незаменимым помощником в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 5-6 лет. Этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. Мышление, в соответствии с выдвинутой А.В. Запорожцем концепцией амплификации (обогащения), является интеллектуальной базой развития деятельности, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.

Игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры.

Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть наделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Знакомство детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, разработанных с учетом специфики возраста и учебной направленности. Использование компьютеров на занятиях и в деятельности вне занятий является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его

учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

В ходе игровой деятельности ребенка, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты: дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины; быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, в статике и движении; тренируется внимание и память; развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз и руки; развивается сенсомоторика детей: уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора; развивается воображение и творческие способности; развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления, позволяющие детям предвидеть ситуацию, планировать свои действия и не только «исполнять», но и «создавать».

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элементарных событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению в школе. По нашему мнению, одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение и классификация.

Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» – способность человека находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к антиципации, стратегическому планированию, осваиваются наглядно-действенные операции мышления.

Автором была разработана компьютерная игра «Маленький художник» для детей 5-6 лет, которая является дополнением и служит компьютерной поддержкой существующего на сегодня учебно - методического комплекса «Готовим руку к письму: графические игры и упражнения для детей старшего дошкольного возраста» в виде пособия «Готовим руку к письму», индивидуальных тетрадей «Послушные линии» и «Графические узоры».

Компьютерная игра «Маленький художник» разработана в соответствии с содержанием действующей обновленной программы «Пралеска» (раздел «Ознакомление с изобразительным искусством и изобразительная деятельность») и создана для организации и проведения педагогом занятий по формированию изобразительных умений у детей 5-6 лет и развитию их изобразительного творчества в течение периода нахождения их в старшей группе дошкольного учреждения.

Компьютерная игра «Маленький художник» для детей 5-6 лет на электронном носителе способствует решению следующих задач: развитию интереса к изобразительной деятельности; развитию художественного восприятия, наблюдательности, эстетических чувств; развитию творческого воображения, основ художественного мышления, художественно-творческих и познавательных способностей; проявлению творческого замысла, формированию внутреннего плана действий; стимулирует к созданию художественного образа в рисунке; овладению различными средствами и способами изобразительной деятельности.

Компьютерная игра «Маленький художник» ориентирована на развитие изобразительных умений, творческих проявлений и начальных навыков работы на компьютере у детей 5-6 лет, может использоваться для проведения занятий по изобразительной деятельности в дошкольном учреждении, в свободное от занятий время, для индивидуальных занятий родителей с детьми.

Предлагаемый в компьютерной игре материал представлен в форме постепенно усложняющихся занятий и носит, учитывая специфику дошкольного возраста, преимущественно игровой и занимательный характер.

Задания направлены на развитие у детей произвольной регуляции движений руки по разным параметрам, формирование навыков создания предметных и линейных изображений. Содержание каждого занятия не ограничивается только решением задач по формированию изобразительных умений, оно также направлено на систематизацию представлений детей об окружающей действительности, развитие у них пространственной ориентировки, зрительной памяти, внимания, воображения.

Компьютерная игра «Маленький художник» включает несколько разделов, каждый из которых имеет несколько заданий, направленных на отработку определенного компонента изобразительных умений, видеоряд, звуковое сопровождение.

Содержание графических упражнений разнообразно: штриховка, обведение заданных линий и контуров, проведение линий разной конфигурации, самостоятельное создание разных вариантов декоративных композиций по опорным знакам (точкам, палочкам) и без них с учетом принципов ритма.

Компьютерная игра «Маленький художник» имеет анимационные эффекты, звуковые комментарии, бонусы для правильно выполненного задания, подсказки, возможность повторного воспроизведения задания в случае затруднений у детей.

Компьютерная игра «Маленький художник» формирует у детей 5-6 лет двигательные навыки (в том числе графические) и учит: штриховать; координировать движения руки на ограниченной плоскости; проводить линии разной конфигурации; ориентироваться на заданном формате; изображать отдельные элементы букв; выполнять графические упражнения с интересом и без напряжения.

Цели занятий в части освоения старшими дошкольниками пользовательских навыков работы на компьютере: научить пользоваться манипулятором "мышь"; научить пользоваться клавиатурой: перемещать объекты с помощью стрелок;

При выполнении заданий компьютерной игры «Маленький художник» дети 5-6 лет учатся нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру руки, моторику детей. Эти движения руки вызывают разнообразные перемещения изображений на экране компьютера, за которыми ребенок следит глазами. Правильность решения игровой задачи зависит от того, как быстро ребенок сможет научиться движением нужной клавиши (то есть руки) провести изображение на экране в нужном направлении. Так, совершенно естественно, без дополнительных специальных занятий, развивается необходимая зрительно-моторная координация. В случае затруднений детям оказывается помощь путем ввода дополнительных подсказок для запоминания правила действия той или иной клавиши.

Компьютерная игра «Маленький художник» для детей 5-6 лет создает условия непринужденности и заинтересованности у детей с помощью персонального компьютера, позволяет использовать дополнительные возможности для развития художественных способностей каждого ребенка. Такая организация занятий помогает в более короткое время вспомнить и закрепить те изобразительные приемы, которые известны детям с раннего возраста.

Знакомство с графическим редактором позволяет детям не только рисовать, но и закреплять представления о различных геометрических фигурах, вариантах композиционного решения, развивать пространственное и конструкторское мышление.

Применение компьютеров для рисования создает определенный эмоциональный настрой, что, в свою очередь, положительно сказывается на развитии у дошкольников изобразительного творчества.

Компьютерная игра «Маленький художник» для детей 5-6 лет на электронном носителе имеет следующие характеристики:

- легкое управление, адаптированное для самых маленьких;
- насыщенность программы звуковыми комментариями, текстовыми подсказками;
- занимательную форму обучения навыкам рисования;
- графический интерфейс программы понятен и легок в использовании;
- имеет анимационные эффекты;
- помогает развить графические навыки;

Игровая форма проведения, содержательный материал и способы его овладения, положенные в основу всех заданий, учитывают возрастные и интеллектуальные возможности детей дошкольного возраста (5-6 лет), ярко выраженный эмоциональный характер восприятия детей этого возраста.

Последовательность предъявления заданий «от простого к сложному» позволяет постепенно формировать и закреплять графические умения, поддерживая психологическое здоровье детей.

Ребенку предлагают выполнить игровые задания самостоятельно или с помощью педагога. Выполнение заданий предполагает изобразительные действия детей, которые он осуществляет с помощью манипуляций компьютерной мыши и клавиш клавиатуры.

Использование различных форм и приемов работы с персональным компьютером при выполнении заданий компьютерной игры «Маленький художник» позволяет ребенку активно включаться в творческий процесс, развивать воображение и фантазию, обогащать первоначальный замысел, и результат его творческой деятельности приобретает большую выразительность.